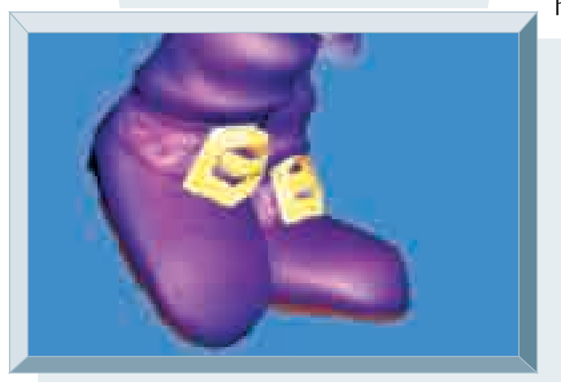


12/2002
10. Jahrgang / Ausgabe 110
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA
Playstation 2-Pistolero
RED DEAD REVOLVER
Rauchende Pads: Capcoms cooles Western-spektakel
CLONE WARS
JEDI OUTCAST
Massenschlacht & Ego-Action:
Gamecube und Xbox im Star-Wars-Fieber
Topspiele im Test
90% Ratchet & Clank
82% Kingdom Hearts
89% Colin McRae Rally 3
89% Morrowind
89% Starfox Adventures
90% Eternal Darkness
148 Seiten
88 Tests
gta vice city
Mehr Fahrzeuge, mehr Waffen, mehr Spaß:
Die kriminell gute GTA3-Fortsetzung im Vorab-Check
4 198044 103354 12

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.





"Kameo – Elements of Power"
(Rare, 2003)

PRESTIGEFRAGE

Die offizielle Pressemitteilung schlug in der Branche wie eine Bombe ein: Microsoft kauft den renommierten britischen Entwickler Rare – für die unglaubliche Summe von 375 Millionen US-Dollar. Dies wurde erst durch den Entschluss Nintendos möglich, die Rare-Anteile zu veräußern. Aber warum diese weitreichende Entscheidung? Stand der Name Rare in der langjährigen Zusammenarbeit mit Big N doch für hochqualitative und in erster Linie innovative Produkte. Spiele wie "Donkey Kong Country 1-3" (SNES), "Blast Corps", "Diddy Kong Racing", "Banjo-Kazooie", "Perfect Dark", "Conker's Bad Fur Day" (alle N64) sowie zuletzt "Starfox Adventures" auf dem Gamecube ernteten bei Kritikern in aller Welt höchste Anerkennung und zeigten im selben Atemzug die grafischen Grenzen einer Konsole auf. Wieso sollte man sich von solch einem prestigeträchtigen und technisch versierten Entwickler trennen?

Die Antwort ist so banal wie existenziell: Rare erwirtschafteten mit ihren Titeln nicht den erwarteten Profit! Laut Aussage von Nintendo-Sprecher Yasuhiro Minagawa hat die Veräußerung "nur unwesentlichen Einfluss" auf Big N – beträgt der Beitrag Rares an Nintendos Gesamtverkäufen doch nur etwa 1,5 Prozent. In der Tat blieben seit dem (in Deutschland indizierten) N64-Megaseller "Goldeneye" die Verkäufe der folgenden Entwicklungen hinter den hohen Erwartungen zum Teil deutlich zurück. Den exzellenten 3D-Hüpfer "Banjo-Tooie" und das vulgäre Comic-Abenteuer "Conker's Bad Fur Day" darf man sogar getrost als wirtschaftliche Flops titulieren.

Aus finanzieller Sicht mag der Verkauf Rares wirklich "nur unwesentlichen Einfluss" auf Nintendo haben, in puncto prestigeträchtiger Exklusiv-Entwickler mussten die Japaner jedoch einen herben Verlust hinnehmen. Welche weiteren Folgen die Trennung schlussendlich für Big N mit sich bringen wird, lässt sich nur schwer abschätzen. Für Microsoft bedeutet die Akquisition Rares jedoch den Zugewinn eines hervorragenden, mit großer Reputation ausgestatteten First-Party-Entwicklers. Da spielt es anscheinend auch keine Rolle, dass sich der horrende Kaufpreis – selbst bei (blauäugig angenommenem) hohem Spieleausstoß und gewaltigen Verkaufserlösen – erst in ferner Zukunft amortisiert. Auf dem Weg zur festen Größe im Videospiel-Business muss man nach der Gates-Philosophie nunmal finanzielle Opfer bringen, im PC-Software-Segment hat es schließlich ebenfalls funktioniert. Lachende Dritte sind sicherlich die nun gut betuchten Rare-Gründer Tim und Chris Stamper sowie alle Xbox-Zocker. Letztere dürfen sich nämlich auf weitere hochkarätige Spiele mit den bekannten Rare-Charakteren Joanna Dark, Banjo & Kazooie und Conker freuen. Als Multiformat-Verfechter freuen wir MAN!ACs uns kräftig mit!

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 11. Dezember 2002. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das ehemalige Dreamteam Nintendo/Rare ist Vergangenheit, die pressescheuen englischen Entwickler werkeln nun exklusiv für die Xbox. Wir wollen von Euch wissen, wie Ihr zu diesem Thema steht:
Hättet Ihr an Nintendos Stelle anders gehandelt oder Rare ohne Zögern an Microsoft verscherbelt?

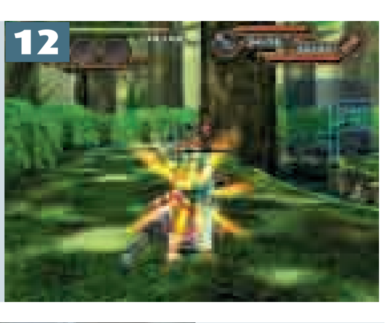
MAN!AC-MEINUNG NR. 2

- (A) Rare sind geniale Entwickler, die man nicht verkauft.
- (B) Für mich zählt nur der Profit, also weg mit ihnen!
- (C) Wer ist denn eigentlich Rare?

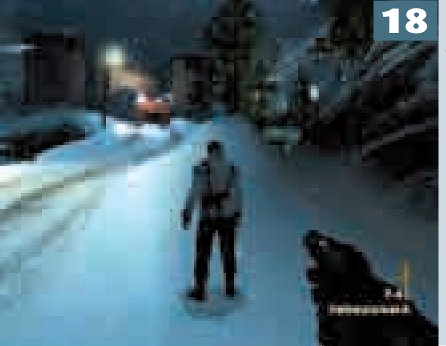
Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

INHALT



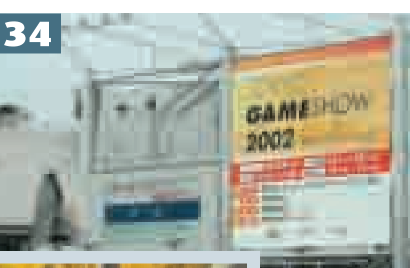
Von Dungeonkämpfern und Nachwuchsarchitekten: Sonys Dark Cloud 2 setzt auf den originellen Abenteuer-Vorgänger noch eins drauf. 12



18 Sein Name ist Bond, James Bond: Der smarte Spion kehrt auf allen Systemen mit seinem neuen Auftrag Nightfire zurück in den Dienst ihrer Majestät.



Tokyo Game Show 2002: Vor Ort hat MAN!AC für Euch die interessantesten Neuheiten auf Japans wichtigster Spielemesse aufgespürt. 34





"Rogue Leader" war gestern: Die Jedis von LucasArts lassen mit Star Wars: The Clone Wars für Gamecube und PS2 ihr nächstes Weltraumepos los. 24



8 Heiße Bräute, schwere Waffen: GTA Vice City entführt Euch in die coolen Achtziger an Amerikas Ostküste.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

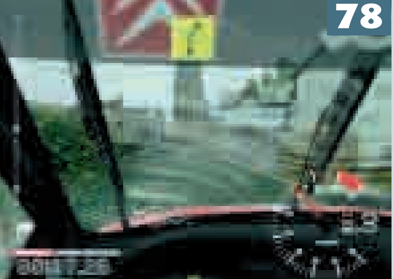
SERVICE

RUBRIKEN

PAL-TESTS

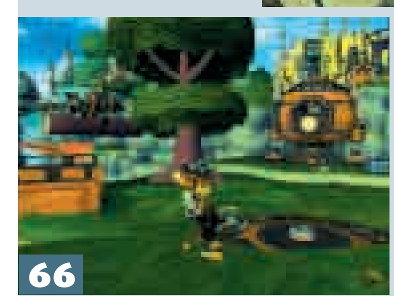
IMPORT-TESTS

62 Ausgefuchst: Rare ist zwar jetzt Xbox-exklusiv, doch mit **Starfox Adventures** geht noch ein letzter Gamecube-Knüller an den Start.

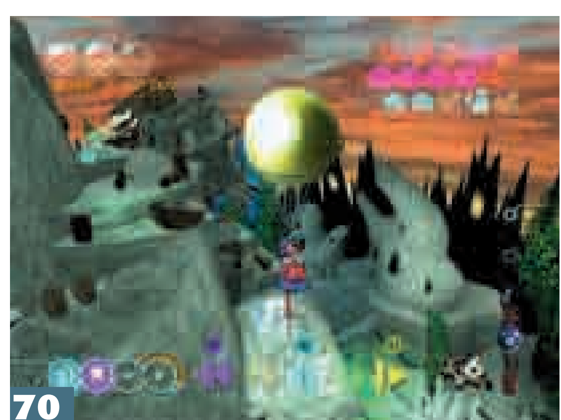


78 Lange erwartet, endlich da: Codemasters' **Colin McRae Rally 3** erfreut die Herzen aller PS2- und Xbox-Hobby-piloten.

82 Tolkien-Tamtam: Pünktlich zum zweiten Kinofilm geht's auf der PS2 mit **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme** in die actionreiche Fantasy-schlacht.



66 Dynamisches Duo: Das ungleiche Paar **Ratchet & Clank** sorgt für neue Hüpf-spielhöhepunkte auf der PS2.



70 Innovativer Mario-Konkurrent oder Idee ohne Zukunft? Microsofts Zeitkater **Blinx: The Time Sweeper** hüpft ins MAN!AC-Testlabor.



GTA Vice

Endlich: MAN!AC konnte eine beinahe fertig gestellte Version des heißesten Nachfolgers der Saison spielen. Mischt mit uns Vice City auf!

Gewöhnlich kennt man dieses Hersteller-Verhalten nur bei Gurken-Software: Rockstar bzw. Take 2 hüten den "GTA 3"-Nachfolger "Vice City" wie Gollum seinen Schatz. Kein europäischer Journalist durfte bislang selbst Hand an die Beta-Version legen, geschweige denn einen testfähigen Silberling in der Redaktion zerpflücken – und das, obwohl der Titel bereits am 8. November in den Läden stehen soll. Glücklicherweise wurde Mitte Oktober der Bann ein wenig gelockert und wir hatten die Möglichkeit, einige Stunden mit einer weiten deutschen Version zu verbringen. Und eines vorweg: "GTA Vice City" ist wohl wirklich das Spiel, auf das Ihr diese Weihnachtssaison gewartet habt.

Technische Evolution

So ist einer der wenigen Kritikpunkte an "GTA 3" beim Nachfolger weitgehend ausgemerzt worden. Eine niedrige Bildrate müsst Ihr in der neuen Stadt nämlich nicht mehr erdulden; das Geschehen bleibt gewöhnlich flüssig, annähernd ruckelfrei zieht Ihr Eure Bahnen durch die Strand-Metropole. Auch bei Texturen und Effekten hat sich ein bisschen was getan: "GTA Vice City" kann zwar nicht an aktuelle Grafikgranaten heranreichen, wurde aber insgesamt ein Quentchen aufpoliert. Zudem bekommt Ihr schicke Lichteffekte (hervorgerufen z.B. durch weiches, subtropisches Abendrot) oder Spiegelungen (wie auf dem polierten Marmorboden im Inneren von Gebäuden) zu sehen.

Ihr habt richtig gelesen: Im neuen "GTA" dürft Ihr Euch nämlich auch in etlichen Gebäuden bewegen. Sei es, um dort gewohnt gewalttätige Aufträge zu erledigen oder – so Ihr in Eurem Hotel gelandet seid – um den Spielstand abzulegen. Habt Ihr genug Geld verdient, dürft Ihr weitere Immobilien als Speicherstätte erwerben und spart Euch so langwierige Fahrten durch die Stadt. Einige Spezialgebäude wie ein Striplokal oder eine Bar sind ebenfalls käuflich; hier sollen Extra-Missionen warten, möglicherweise aber auch Minispiele oder ähnliche Gimmicks.

Ebenfalls ein Vorteil Eures Immobilienbesitzes: In den eigenen vier Wänden dürft Ihr Euch umziehen, so Ihr

PS2 Ihr knackt nicht nur gewöhnliche Autos, auch Speedboats, Golfwägen oder Vespas werden geklaut.

PS2 Goin' back to Miami: In PS-starken Schlitten kreuzt Ihr durch ein Szenario, das "Miami Vice" verblüffend ähnelt – samt bunter Hemden und Goldketten.

Neu in der Stadt

"Vice City" bietet neue Features im Dutzend, hier die wichtigsten

Verkleidung: Besorgt Euch neue Klamotten und wechselt sie in Eurer Bude, um kriminelle Sterne zu verlieren.

Immobilien: Kauft vom sauer verdienten Geld Häuser oder Bars, um mehr Speicherfreiheit zu haben und Extramissionen freizuschalten.

Chaos auf den Straßen richtet Ihr nicht nur am Steuer an. Zerschießt Reifen, um ein Zielauto ins Schleudern zu bringen oder ballert gleich auf den Fahrer.

Extremsport: Diverse Motorräder erlauben vielerlei wilde Aktionen und Stunts. Ordentliche simulierte Fahrphysik birgt Anspruch und Abwechslung.

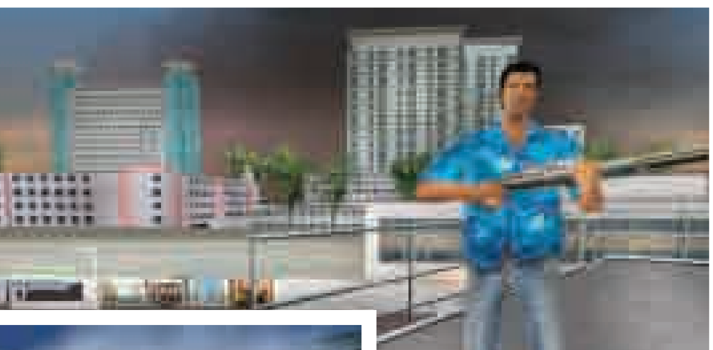
Call by call: Im frühen Spiel besorgt Ihr Euch mit Gewalt ein Handy. Über den 80er-Jahre-Knochen melden sich Auftraggeber.

Innenansicht: Etliche Gebäude dürfen nun betreten werden. Neben Speichermöglichkeiten findet Ihr hier auch Kontaktpersonen oder Auftragsziele.

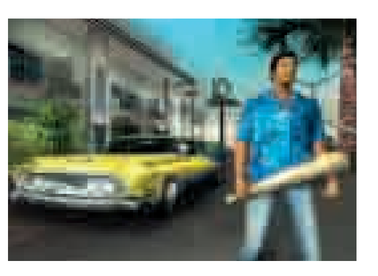
Taxifahrt: Werdet Ihr verhaftet oder landet im Hospital, so wartet vor dem Gebäude ein Taxi, das Euch zum Anfang der gescheiterten Mission zurückbringt.

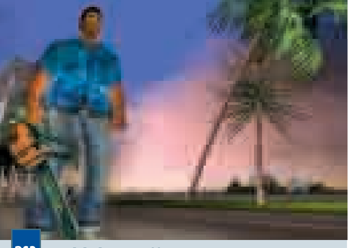
Yacht: Neben den asphaltierten Straßen nutzt Ihr auch die Wasserwege – sei es an Bord einer schnuckeligen Yacht oder in einem Speedboat.

City



PS2 Im Einkaufszentrum findet Ihr einen 'Amok'-Auftrag: Säubert es unter Zeitdruck mit der Schrotflinte.

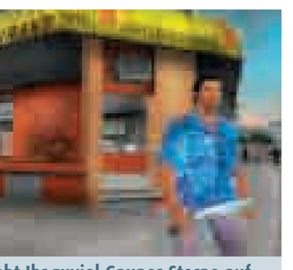




PS2 Wahl der Waffen: Die Motorsäge sieht martialisch aus, hinterlässt in der deutschen Version aber keine Kratzer.



PS2 Investition fürs Gaunerleben: Mit genug Barem auf dem Konto dürft Ihr eine schmucke Villa samt Pool und Garten erwerben.



PS2 Habt Ihr zuviel Gauner-Sterne auf dem Konto, solltet Ihr Euch umziehen...

PS2 ...oder den Wagen in der Werkstatt umspritzen lassen.

Chartstürmer

Die "Vice City"-Musik gibt's bald im Plattenladen

Wer das neue "GTA" spielt und sich an dem Radioprogramm nicht satt hören kann, darf die Sounds von "Vice City" auch auf CD erwerben. Insgesamt sieben Silberlinge werden erscheinen – thematisch in die Stilrichtungen Hardrock (z.B. Judas Priest, Anthrax), Wave (Spandau Ballet, Blondie), Balladen (Roxy Music, Reo Speedwagon), Pop (Michael Jackson, Wang Chung), HipHop (RunDMC, Grandmaster Flash), Funk (Kool&The Gang, Pointer Sisters) und Hispano-Pop. Während die einzelnen CDs normal bepreist sind, dürften "GTA"- bzw. Achtziger-Fans das beste Geschäft mit der Komplettbox machen. Sämtliche sieben Scheiben im schmucken Pappkarton gibt's nämlich schon für um die 50 Euro. Allerdings findet Ihr im Plattenladen nur ausgewählte Tracks des "Vice City"-Radioprogramms – für die gesamte musikalische Untermalung des Spiels reicht der Speicherplatz von sieben CDs nicht aus...

ein paar frische Klamotten besitzt. Ähnlich dem Umspritzen des Wagens befreit Euch der Wäschewechsel von einigen Kriminalitäts-Sternen auf Eurer befleckten Weste. Und die verdient Ihr in Vice City zuhauf: Als an den US-Ostküsten-Moloch Miami angelehntes urbanes Urlaubsparadies ist die Polizistenfrequenz in der Stadt extrem hoch. Beinahe an jeder Ecke stehen braun uniformierte Cops, die nur darauf warten, dass Ihr vor ihrer Nase Eurem Handwerk nachgeht.

Ärger mit der Familie

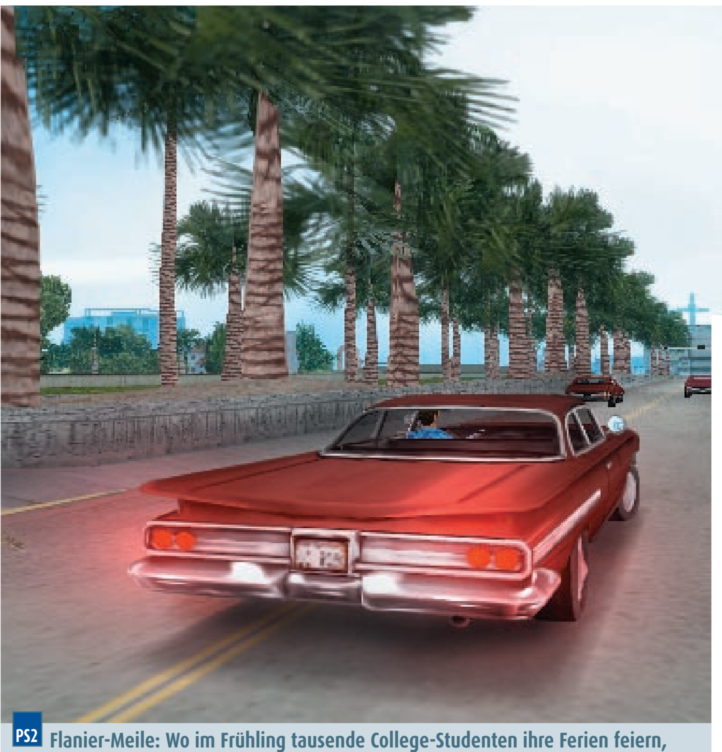
Wie schon in "GTA 3" verdient Ihr Euer Geld gewöhnlich mit den schmutzigen Seiten des Lebens. Bereits der erste Job allerdings, den Ihr im Auftrag des Mafia-Paten Sonny Forelli auszuführen gedenkt, geht schief: Bei einem Drogendeal werdet Ihr von schwer bewaffneten, maskierten Männern unter Feuer genommen, Kollegen beißen ins Gras, Kohle wie Koks gehen verloren. Klar, dass Euer Patriarch ein wenig aus der Haut fährt und Ihr schleunigst die Hintermänner des Feuerüberfalls aufspüren solltet.

Euer Hauptansprechpartner ist zunächst Anwalt Rosenberg: Der schmierige Winkeladvokat (stilecht mit offenem Hemd und hellblauem Zuhälter-Anzug) verschafft Euch die ersten Kontakte zu den Größen aus Halbwelt, Industrie sowie Showbiz und bringt Euch mit potenziellen Kunden zusammen. So müsst Ihr z.B. für einen Immobilienhai einen Kurierdienst ruinieren, damit dieser ein wertvolles Grundstück räumt, chauffiert für ein paar Mäuse das dralle Töchterlein eines Millionärs, bedroht einige Geschworene durch das Verbeulen ihrer Autos oder statuiert mit einer Motorsäge ein Exempel an einem Verräter. Zwar bietet "Vice City" etwas weniger Aufträge als sein Vorgänger, dafür sind diese komplexer – zudem wurde quantitativ in sämtlichen anderen Bereichen zugelegt. So

PS2 Gut geklaut: Wie gewohnt zieht Ihr den Fahrer aus Eurem Wunschauto – oder kickt einen Biker von seinem Untersatz.

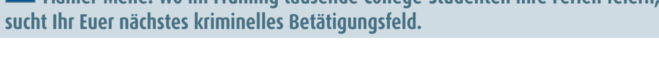


PS2 Große Stadt: Vice City ist in vier Stadtteile eingeteilt – den Zugang zu dreien müsst Ihr Euch aber erst erarbeiten.





PS2 Die Zweirad-Palette reicht vom Harley-Clone bis zur Motocross-Maschine.


PS2 Flanier-Meile: Wo im Frühling tausende College-Studenten ihre Ferien feiern, sucht Ihr Euer nächstes kriminelles Betätigungsfeld.


PS2 Dank proper simulierter Fahrphysik bedarf das Motorrad-Fahren gewisser Übung – ein Sturz bei voller Fahrt kostet Euch kräftig Energie.

erfreut Ihr Euch nun an über 90 Minuten Zwischensequenzen – die von berühmten Schauspielern wie Dennis Hopper oder Burt Reynolds synchronisiert und mit deutschen Untertiteln versehen wurden. Zudem ist die in vier Bereiche eingeteilte Metropole doppelt so groß wie Liberty City.

Back to the 80ies

Vieles ist neu in "GTA Vice City" – auch wenn das Spielprinzip dem Vorgänger entspricht, bekommt Ihr viel mehr als eine aufgebohrte Version. Schon das neue Szenario fasziniert, denn Vice City ist nichts anderes als Miami vor zwanzig Jahren. Über die Strandpromenade joggen knackige Mädel mit hässlichen Schirmmützen, Mittelklassewägen sind noch kantig und schwer, hält die Nacht Einzug, so wird der Ort von den Neonreklamen der Diskos und Stripclubs in rosa Licht getaucht. Und natürlich liefert das Radio eine umfangreiche Bestandsaufnahme der Achtziger – von Nena über Hispano-Pop bis zu schmierigem Balladen-Rock (siehe Kasten auf S. 9). Neben etwa 100 unterschiedlichen Automobilen (deren Reifen und Scheiben nun durchlöcherbar sind) bekommt Ihr noch eine Reihe weiterer cooler Gefährte an die Hand. In einem Helikopter werdet Ihr im späteren Spiel den Luftraum durchpflügen, mit einer Yacht die Kanäle der Stadt. Die coolste neue Fahrzeuggattung ist indes das Zweirad: Besteigt Motocross-Maschine, Vespa- oder Harley-Verschnitt und brettert physikalisch halbwegs korrekt durch die Straßen – halsbrecherische Wheelies, qualmende Burnouts, weite Sprünge und schwere Stürze inklusive. *sf*

GTA Vice City

Playstation 2

Entwickler:	Rockstar North, UK
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	November

Wie "GTA 3", nur besser: Durchlebt eine Gangster-Karriere im Miami der 80er. Schöner, größer, spannender und vielfältiger als der Vorgänger.


PS2 Polizei hoch zwei: Im Vergleich zu Liberty City aus "GTA 3" ist Vice City ein echter Überwachungsstaat.


PS2 Das Massenauftreten der Cops führt zu häufigen Knastbesuchen – was manche Missionen knackig schwer macht.

Xbox-Alternative

"GTA" ist die nächsten Jahre PS2-exklusiv, dafür wurde vor kurzem das PC-Gangster-Epos **Mafia** für die Xbox angekündigt.

Gamecube-Alternative

Ein Titel mit ähnlichem Szenario und vergleichbarem Design ist auf der Nintendo-Konsole weder vorhanden noch in Sicht.

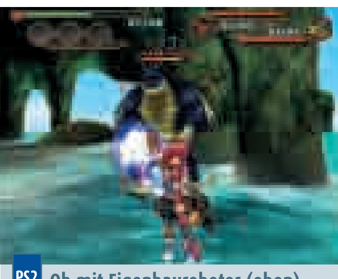
Das Fazit zur Vorversion

Ein seltenes Gefühl: Eigentlich hätte ich noch ewig weiterspielen können, aber nach zweieinhalb Stunden mit der Beta-Version von "GTA Vice City" wurde mir leider das Joypad entrissen. Alles, was ich bis dahin erlebt hatte, zeichnet das Bild eines mehr als würdigen Nachfolgers zum Bestseller "GTA 3". Das 80er-Szenario ist schlichtweg brillant: Stil, Musik, Fahrzeuge, das Gehabe der Charaktere – die Entwickler haben reichlich Mühe darauf verwendet, die wilde Karotten-Jeans-Ära wieder aufleben zu lassen. Und auch am Spiel selbst stimmt alles: Höhere Bildrate, hübschere Optik, herausfordernde Aufträge und eine Latte an Neuerungen und Verbesserungen machen "Vice City" zu dem Nachfolger, den sich alle "GTA 3"-Süchtigen gewünscht haben. Und der Rest wird mit Sicherheit ab dem achten November bekehrt.


PS2 Dickes Ding: Furchteinflößende Bosse dürfen natürlich nicht fehlen.


PS2 Keine Gnade für die Gegner: Monica lässt sich vom phantasievollen Design der Feindesschar nicht beeindrucken und setzt sich kräftig zur Wehr.




PS2 Ob mit Eigenbauroboter (oben) oder solo: Kampf ist Trumpf.

Dark Cloud 2

Frisches von der Fantasy-Front: MAN!AC wagt einen ersten Ausflug in Sonys Weltenschöpfungs-Abenteuer.

Vor einem Jahr versuchte Sony, PS2-Besitzern ein etwas anderes Action-Adventure schmackhaft zu machen: Bei "Dark Cloud" wart Ihr gleichermaßen als wackerer Dungeon-Forscher und Nachwuchsarchitekt beschäftigt. Der innovative Mix funktionierte, erlangte jedoch beim Publikum nur wenig Aufmerksamkeit – einige Nachteile wie abwechslungsarme Handlung und eintönige Kerkeroptiken wogen zu schwer.
Die japanischen Entwickler von Level-5 basteln seitdem an einem Nachfolger, der die Probleme ausmerzen und mit zahlreichen frischen Ideen fesseln soll. Zuvorderst wurde der Grafikstil umgekrempelt: Neben dem modischen Cel-Shading sorgen wesentlich detail- und abwechslungsreichere Optiken dafür, dass Städte und Dungeons blendend aussehen: Düstere Höhlen, dicht bewachsene Dschungel oder feuchte Meeresküsten, die von einer Vielzahl phantasievoller Monster bevölkert sind, motivieren nun zu ausgiebigen Streifzügen. In den Städten haben triste Schablonenbauten ausgedient, nun schlendert Ihr durch hübsche Straßenzüge, in denen jedes Gebäude anders aussieht – Parkanlagen, Brunnen und Verkaufsstände lockern das Bild weiter auf. Besonders ansehnlich sind die wechselnden Lichtbedingungen: Strahlender Sonnenschein wandelt sich zum heimeligen Abendrot, bevor in der dunklen Nacht allerorts Lampen angezündet werden.

Ein Duo rettet die Welt

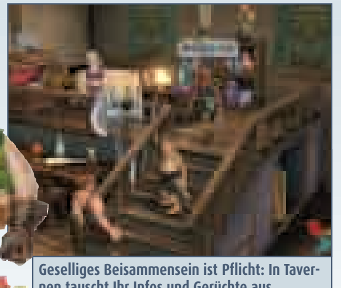
Statt dem bemützten Langweiler Toan mit seinem Trupp hochspezialisierter Fachidioten stehen diesmal nur zwei Charaktere im Mittelpunkt. Yoris ist vor allem für die Bauaufgaben zuständig (kennt sich aber mit Waffen ebenso gut aus), während Monica bei den Dungeon-Trips die führende Rolle übernimmt. Der Junge betätigt sich zudem als cleverer Erfinder, der komplexe Maschinen bedienen kann und

▪▪▪ Spielen ohne Grenzen ▪▪▪

Mit der Xbox ins massive Multiplayer-Online-Geschehen

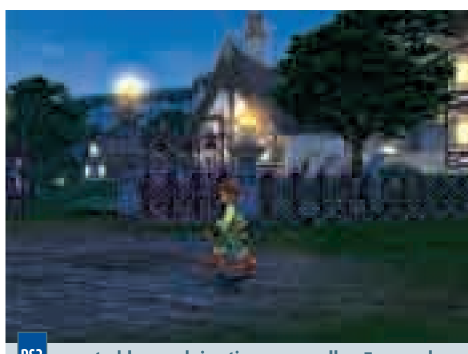

Auch Seereisen stehen auf dem Programm – hoffentlich habt Ihr die richtige Crew angeheuert.

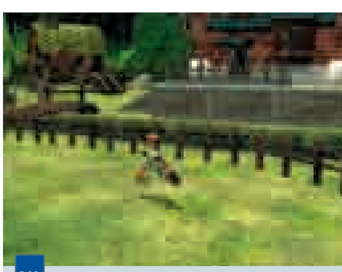
Neben Sonys "Dark Cloud 2" ist bei den japanischen Entwicklern Level-5 auch ein Produkt für den Konkurrenten Microsoft in der Mache: Wie der Name "True Fantasy Live Online" deutlich macht, handelt es sich dabei um ein höchst ambitioniertes Rollenspiel mit Internet-Anbindung – ein vom PC her mit der zungenknotenden Abkürzung MMORPG versehenes Genre. Über die Handlung und Details der Welt ist noch wenig bekannt, die ersten Screenshots machen aber bereits klar, dass der hauseigene Grafikstil konsequent weiter gepflegt wird: Cel-Shading-Helden streifen durch liebevoll gestaltete Landstriche und tummeln sich in Dungeons oder mittelalterlich angehauchten Städten. Wer nicht als Krieger Karriere machen will, kann auch gemütlicher Fischer oder Händler werden – dank Nutzung des Xbox-Live-Headsets erhält die Kommunikation mit anderen Spielern eine ganz besondere Note. Ob's was wird oder nicht (siehe den problembehafteten Square-Onlineversuch "Final Fantasy 11"), zeigt sich frühestens gegen Ende 2003. Ein Vorteil ist der Xbox-Entwicklung aber gewiss: Da jeder Konsolenbesitzer bereits eine Festplatte im Gerät hat, fallen Ärgernisse wie Hardware-Knappheit und Zusatzkosten schon mal flach.


Geselliges Beisammensein ist Pflicht: In Tavernen tauscht Ihr Infos und Gerüchte aus.


PS2 Bei der Städte-Architektur lässt "Dark Cloud 2" die Muskeln spielen: So sehen dir Ortschaften mit...

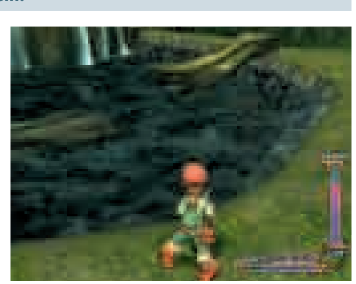
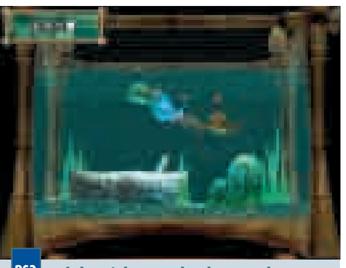

PS2 ...ihren zahlreichen Details und erkundbaren Gebäuden nicht nur viel schöner aus, sondern...


PS2 ...erstrahlen auch in stimmungsvollen Tag- und Nachtwechseln.



PS2 Erst bauen (oben), dann erkunden: Das Georama-System ist flexibel.



PS2 Was andere Firmen als eigenes Spiel rausbringen, baut Level-5 mal nebenbei ein: Bei "Dark Cloud 2" entspannt Ihr Euch bei einer Golfrunde im Abendrot.

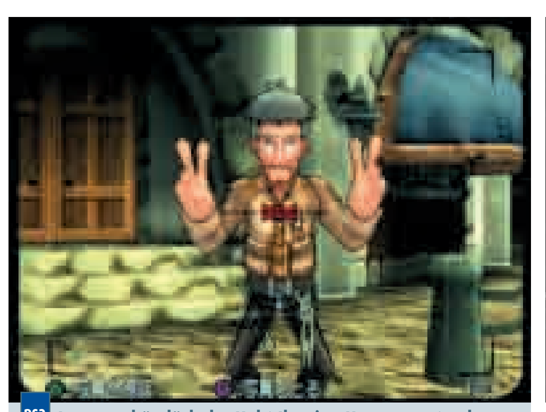


PS2 Erfolgreiche Angler bewundern ihre Fänge im Aquarium.

neue Hilfsmittel bastelt. Das Mädel wiederum beherrscht die Kunst der Formwandlung: Vor Kämpfen mit dicken Brocken mutiert Ihr selbst zum wehrhaften Monster oder Ihr kommuniziert mit den zeitweiligen Artgenossen.

Kampf und Kreation

Der grundlegende Spielablauf bleibt erhalten: In den Höhlen kämpft Ihr gegen feindseliges Getier und stöbert nach Schatzkisten, um aus den gewonnenen Materialien an der Erdoberfläche Städte zu bauen. Beide Spielabschnitte wurden kräftig aufgemotzt: Werdet Ihr von Schurken und Monstern attackiert, könnt Ihr Euch dank überarbeiteter Kampfmechanik besser wehren. Neben aufrüstbaren Schwertern nutzen Eure Helden nun Schusswaffen oder murmeln Zaubersprüche, die auch auf größere Entfernung treffen. Der 'Georama'-Editor für Eure architektonischen Schöpfungen bietet Euch im Vergleich zum Vorgänger wesentlich mehr Möglichkeiten, Häuser, Zäune oder Teiche anzulegen und zu modifizieren. Für Abwechslung sorgen Gags und Minispiele: In Städten besorgt Ihr Euch eine Kamera und knipst fleißig Bilder für's Sammelalbum oder um bare Münze zu verdienen. Alternativ packt Ihr die Angelroute aus und fangt Fische. Diese bewundert Ihr hinterher im Aquarium bzw. lasst sie an Rennen teilnehmen, auf deren Ausgang gewettet werden darf. Packen Euch sportliche Ambitionen, befriedigt Ihr sie kurzerhand mit einer Partie Golf.

Das uns vorliegende spielbare Demo ist zwar noch recht eingeschränkt, eins steht aber fest: Action-Adventure-Freunden steht ein feiner Titel mit dem gewissen Etwas ins Haus. *us*


PS2 Immer schön lächeln: Habt Ihr eine Kamera erstanden, könnt Ihr in den Städten als Fotograf auf Motivjagd gehen.


PS2 Wer hübsche Motive knipst, hebt diese im Sammelalbum auf oder verkauft sie gegen bare Münze.

Dark Cloud 2




Playstation 2

Entwickler:	Level-5, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2003

Reizvolle Kombination aus Aufbausimulation und Dungeonkämpfen: Hübsche Optik, zahlreiche Minispiele und abwechslungsreiche Levels locken ans Pad.

Xbox-Alternative

Möchtegern-Abenteurer müssen sich noch eine Weile gedulden: Für die Piraten-Saga **Galleon** ist noch kein Termin festgelegt.

Gamecube-Alternative

Würfel-Helden ziehen demnächst mit dem offensichtlichen Vorbild los: Link geht Anfang 2003 bei **Legend of Zelda** an den Start.


© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertai
Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Micros



NGC In der Lobby stellt Ihr ein Team zusammen und grüßt mit 60 Posen.

Phantasy Star Online

Episode 1&2

Zu viert auf der Suche nach Monsterhorden und Spezialwaffen: MAN!AC hat den ersten Gamecube-Online-Titel gespielt.



NGC Das Raumschiff ist neben dem Tempel ein weiterer Übungslevel.

NGC Im verwinkelten Unterwasserlabor gebt Ihr den Partnern Feuerschutz.



NGC Im Hochgebirge umzingeln Euch wilde Affenhorden, die Euch mit ihrem Feueratem verglühen.

Erfolg im Internet: Hunderttausende Spieler kämpften im Dreamcast-Online-Rollenspiel "Phantasy Star Online" gegen tückische Monster und sammelten seltene Spezialwaffen. Die Gamecube-Umsetzung "Episode 1" basiert auf der Vorlage, während "Episode 2" neue Levels, Charaktere und Geheimwaffen bietet. Online kommt Ihr mit der Nintendo-Konsole via 56K-Modem oder Breitband-Adapter.

Das Spielprinzip wurde von Sonic Team nicht verändert: Zu viert reist Ihr in Wald, Höhle, Mine und Ruine und kämpft gegen Roboter, Giftpflanzen und mutierte Wölfe. In "Episode 2" kommen vier riesige Levels hinzu: Tempel und Raumschiff kennen Veteranen schon vom Dreamcast, jetzt lauern in den ehemals leeren "Deathmatch"-Arenen mobile Raketenbasen, Flugechsen und Chaos-Zauberer. Neu sind Dschungel und Unterwasserlabor: Ihr trefft auf drei Meter große Roboter im Tarnanzug und vierbeinige Bestien, die Euch mit Blitzen angreifen. Ein gehörnter Riesenkoloss, eine gigantische Schlingpflanze und andere Endbosse fordern selbst Profis. Die Grafik begeistert: Im Dschungel ist das Blattwerk stets in Bewegung, Sonnenlicht streift durch die Baumkronen und Fische schwimmen durch türkisfarbene Gewässer. Im Labor spiegelt Ihr Euch im Glas von Röhren und schaut nach draußen in eine bizarre Unterwasserwelt.

Personalausbau

In den Charakterklassen Jäger, Ranger und Magier ist jeweils ein vierter Held hinzugekommen: Der weibliche Android ist Nahkampfexperte, die "Ramarl"-Rangerin Profi im Fernkampf mit dem Lasergewehr. Über hundert Details haben die Entwickler geändert, besonders Experten freuen sich über die Verbesserungen: Email-Nachrichten von Störenfrieden lassen sich filtern, und der Waffenhandel ist bequem via Tauschfunktion möglich. Das Suchtpotenzial ist größer denn je: Das starke Teamgefühl, mehr Umfang und die Suche nach Geheimwaffen lässt Euch für Monate in die Gamecube-Onlinewelt eintauchen. *fm*

Phantasy
Star Online Episode 1&2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	Sonic Team, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	3. Quartal 2003 [XB]
	3. Quartal 2003 [GC]

Süchtigmachende Online-Einsätze mit Spielern aus der ganzen Welt: Dank größerem Umfang und brillanter Grafik noch besser als das Dreamcast-Original.

Playstation 2

"PSO" ist bis jetzt nicht geplant: Rollenspieler gehen 2003 mit Squares **Final Fantasy XI** auf Monsterjagd.



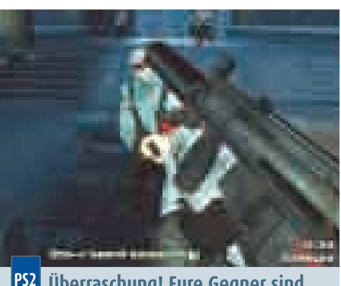
NGC Cooles Teamwork: Camora und Nag feuern auf die Tentakelmonster, die Shuki gleichzeitig mit Eismagie einfriert.



NGC Der ASCII-Controller verbindet für 60 Euro Joypad und Tastatur.



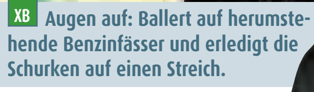
XB Ein Ego-Shooter-Muss: via Sniper-Gewehr auf Schurken-Jagd.



PS2 Überraschung! Eure Gegner sind mit Nachtsichtgeräten ausgestattet.



PS2 Frau am Steuer: Während die Undercover-Agentin am Steuer des Schneemobils sitzt, feuert Ihr auf penetrante Verfolger.



XB Augen auf: Ballert auf herumstehende Benzinfässer und erledigt die Schurken auf einen Streich.

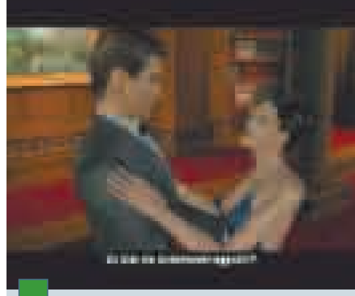
James Bond 007 Nightfire

Zum Kinostart des 20. Bond-Streifens greift Ihr auf allen Konsolen zu Ballermann und Martini.

Mit dem Leinwandabenteuer "Stirb an einem anderen Tag" hat Eurocoms Entwicklung "007 Nightfire" jedoch nur den Starttermin gemein. Als digitale Inkarnation von Pierce Brosnan erlebt Ihr nämlich eine komplett andere Geschichte: Rafael Drake, der Kopf einer scheinbar seriösen Umweltorganisation, strebt nach – wie könnte es im Bond-Universum anders sein – der Weltherrschaft. Der britische Geheimdienst bekommt von seinen kriminellen Machenschaften Wind und schickt Agent 007 an die Verbrecher-Front.

Einmal Weltraum, bitte!

In knapp einem Dutzend Missionen macht Ihr Euch (meist) in klassischer Ego-Shooter-Manier auf, den irren Umweltaktivisten und seine finsteren Pläne zu stoppen. Dabei reist Ihr einmal quer um den Erdball, um auf einer Burg in den österreichischen Alpen ein geheimes Treffen zu belauschen, in den Tiefen des Südpazifik nach Hinweisen zu forschen und mit vielen hübschen, oft nur leicht bekleideten Frauen zu plaudern. Zu allem Überfluss müsst Ihr schließlich sogar einen Ausflug ins Weltall machen – der Verbrecher von heute kennt nunmal keine Grenzen mehr!



XB Bond und die Frauen: Seinem britischen Charme widersteht kein Mädel.

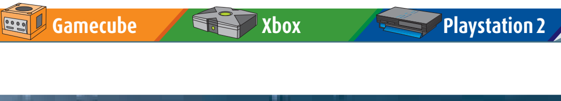


XB Extra-Ausstattung: Auf Knopfdruck kippt Bonds Wagen auf eine Seite...

XB ...oder feuert tödliche Lenkraketen aus dem Kühlergrill.

Abwechslung ist Trumpf

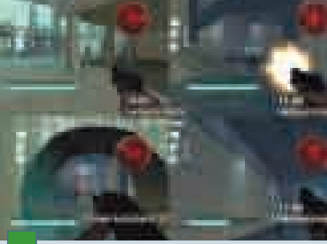
Wie im ansprechenden Ego-Shooter-Vorgänger "Agent im Kreuzfeuer" seid Ihr nicht ausschließlich mit der Knarre im Sichtfeld unterwegs. Schon Euer erster Einsatz zeigt, wo's in "Nightfire" langgeht: Aus der offenen Seitentüre eines Hubschraubers unterstützt Ihr via Sniper-Gewehr die Flucht einer Undercover-Agentin. Von zahlreichen Fahrzeugen verfolgt und unter Beschuss genommen, braust die Schöne im Cabrio quer durch Paris. Eure Aufgabe: die Verbrecher mit allen Mitteln ausschalten. Während der Helikopter in der Nähe der Fahrzeugkolonne seine Kreise zieht, könnt Ihr via Präzisionsgewehr die Schurken entweder Mann für Mann ausknipsen oder besser auf die Rei-







XB Nein, auf dieser österreichischen Burg findet Ihr keine Nazis – dafür gibt's Rafael Drakes schwerbewaffnete Schergen im Dutzend.



XB Multiplayer-Shootout: Genre-üblich dürft Ihr mit Freunden in diversen...



XB ...Varianten wie 'Deathmatch' oder 'King of the Hill' die Waffen zücken.



XB Hochleistungs-Laser versteckt in der Designer-Uhr: Mit diesem Hilfsmittel knackt Ihr ruckzuck Tresore und andere verschlossene Gegenstände.

XB Showdown in den Alpen: Während Ihr via Seilbahn gen Tal gleitet, erwehrt Ihr Euch mit Lenkraketen den Angriffen eines Kampfhubschraubers.

fen der Wagen feuern – mit einem gezielten Schuss erledigt Ihr so gleich das gesamte Gangsterpack. Allerdings bleibt Euch für diese Aktion nur wenig Zeit und das permanente Schaukeln des Hubschraubers erschwert das Unterfangen zusätzlich.

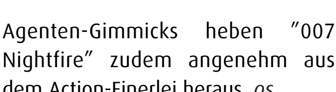
Nach der erfolgreichen Rettung geht's weiter am Steuer des frisch polierten Aston Martin Vanquish. Mit Bonds Dienstwagen prescht Ihr auf der Jagd nach einem feindlichen LKW in einem Höllentempo durch die engen Gassen der französischen Hauptstadt. Dank einer umfangreichen 'Modifikation' seitens der Q-Entwicklungsabteilung verschießt der Flitzer auf Knopfdruck zielsuchende Raketen, verstreut Metallsplitter auf der Fahrbahn oder kippt gar seitlich auf zwei Räder.

Doch nicht nur Bonds Auto klotzt mit faszinierenden Hightech-Spielereien: Während Eurer Ego-Einsätze benutzt Ihr eine sündhaft teure Armbanduhr als Laser, um Tresore zu öffnen oder Eisenketten durchzuschneiden, spioniert mit dem als Sonnenbrille getarnten Nachtsichtgerät stockfinstere Areale aus und befördert Euch via im Handy integrierter Seilwinde bequem auf den Balkon eines Gebäudes, um unbemerkt einzudringen.

Die ersten Impressionen

Für dieses Preview standen uns "Nightfire"-Vorabversionen für Xbox und PS2 zur Verfügung, wobei jeweils die ersten drei Abschnitte spielbar waren. Erster Eindruck: Die PS2-Fassung sieht (bislang) nur unwesentlich schlechter aus als die Xbox-Version – unschöne Ruckler gab's leider noch auf beiden Konsolen zu 'bestaunen'.

Nichtsdestotrotz haben wir Lust auf Mehr bekommen: Anstatt mit stereotypen Ego-Ballereien zu langweilen, überraschen clever eingestreute Mini-Episoden den virtuellen Agenten und geben dem 3D-Krimi den nötigen Pfiff. Die ungewöhnlichen Schauplätze und die zahlreichen Agenten-Gimmicks heben "007 Nightfire" zudem angenehm aus dem Action-Einerlei heraus. *os*





James Bond 007: Nightfire

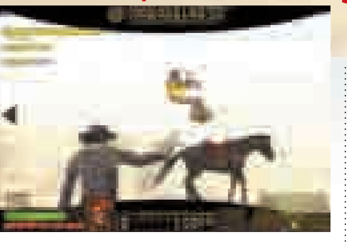
Playstation 2
Xbox
Gamecube

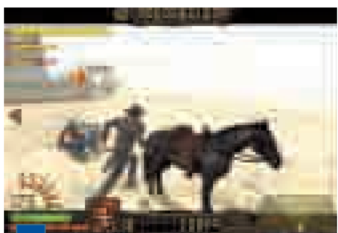
Entwickler:	Eurocom, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

Stilvoll inszenierter Ego-Shooter mit abwechslungsreichen Miniepisoden: Verfolgt z.B. die Schurken im Sportwagen oder snipert aus dem Helikopter.

Red Dead Revolver

Videospiele mit Western-Thematik fristen seit 8-Bit-Zeiten ein Nischendasein – ein Misstand, den die Angel Studios beheben möchten.





PS2 Ruhig, Brauner: Auch zu Pferde geht Red Hand auf Kopfgeldjagd.

Kaum ein anderes klassisches Filmgenre findet so selten eine Abbildung in Form interaktiver Bildschirmunterhaltung wie der gute alte Western. Während Zelluloid-Horror oder Agenten-Thriller regelmäßig die Spiele-Schaffenden inspirieren, scheint an Cowboy-Abenteuern kaum jemand Interesse zu haben. Frühe Versoftungsversuche landeten bei uns häufig auf dem Index, "Desperados" (PC), eine der letzten Wild-West-Adaptionen, konnte trotz guter Wertungen keinen kommerziellen Erfolg verbuchen. Umso schöner, dass sich die Angel Studios ("Smuggler's Run") unter Federführung von Capcom dennoch an ein Third-Person-Geballer im Italo-Western-Stil wagen.

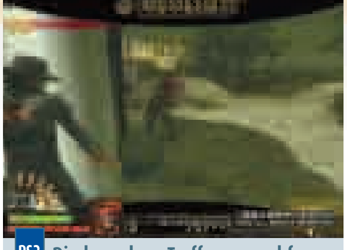
Spiel mir das Lied vom Tod

Red Hand nennt sich der verschwiegene Pistolero, in dessen Digi-Poncho PS2ler gegen böse Banditenbanden zu Felde ziehen. Vom Grundprinzip erinnert das missionsbasierte Spektakel an Titel wie "Syphon Filter 3" oder "Dead to Rights": Auf der Kopfgeldjagd nach dem Gesindel streift Euer raubeiniges Alter Ego durch staubige Wüstenstädte, verrauchte Saloons sowie saftig-grüne Wälder. Und da die Feinde nicht mit blauen Bohnen geizen, ist Red Hand mit allen Verteidigungswassern gewaschen. Flink hastet er hinter schützende Barrieren, drückt sich vorsichtig an Häuserkanten entlang oder erklimmt schmale Felskanten – und das nur, um in eine gute Schussposition zu gelangen. Denn zur Thematik passend liegt der Schwerpunkt von "Red Dead Revolver" auf bleihaltigen Gefechten: Via Schultertaste visiert Euer Recke automatisch seine Feinde an. Bei gedrücktem Knopf könnt Ihr mit dem rechten Analogstick verschiedene Körperteile aufs Korn nehmen. Ein gezielter Handtreffer etwa entwaffnet den Bösewicht, zielt Ihr auf die Stiefel, vollführt der Scherge ein Tänzchen in bester Terence-Hill-Manier. Ein sauberer Kopfschuss hingegen lässt dem Feind keine Chance auf Gegenwehr. Aktiviert Ihr R1 und R2 gleichzeitig, setzt Red Hand zur sogenannten 'Tough-Attack' an: Blitzschnell feuert er beide Kammern seiner Sechschüsser auf alle sich im Blickfeld befindlichen Gegner ab.

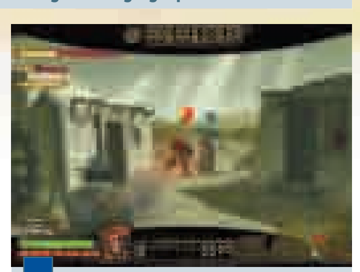
Leider krankte die TGS-Version wie die E3-Fassung noch an erheblichen Kameraproblemen. Gelingt es den Angel Studios, den Übersichtsärger und die ziemlich grobe Optik zu verbessern, steht Action-Fans aber definitiv ein heißes Eisen bevor – sattelt schon mal die Pferde. *cg*



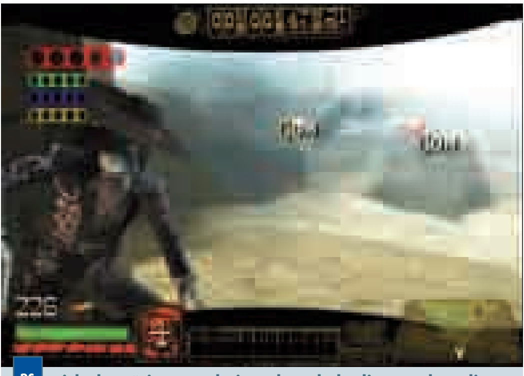
PS2 Einmal aufgeschaltet, könnt Ihr per rechtem Analogstick einzelne Körperteile aufs Korn nehmen – der Pechvogel im Bild fällt gleich kugelgespickt zu Boden.



PS2 Die komplexe Trefferzonenabfrage zählt zu den Highlights des Spiels.



PS2 Bei mehreren Feinden schaltet Ihr manuell zwischen den Zielen um.



PS Nicht bestätigt: Anscheinend werkeln die Angel Studios auch an einem Mehrspieler-Modus samt Bonus-Charakteren.



PS2 Pistole oder Flinte? Art der 'Dienstwaffe' und Entfernung zum Feind entscheiden über Red Hands Zielgenauigkeit.

Red Dead Revolver

Playstation 2

Entwickler:	Angel Studios, USA
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2003

Für eine Handvoll Dollar: Vielversprechendes Third-Person-Geballer im stilvollen Western-Ambiente – an Optik und Kameraführung muss noch kräftig gefeilt werden.

Xbox-Alternative

Die Importversion von Namcos Cop-Ballerei **Dead to Rights** gab's letzte Ausgabe im Test – eine PAL-Veröffentlichung ist noch unklar.

Gamecube-Alternative

Trübe Aussichten: Ein vergleichbares Spielkonzept für den Cube ist bislang weder erschienen, noch offiziell in der Entwicklung.

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?



REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte.



Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast.



PAUSE stoppt die Zeit: Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner



RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst.



SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.











www.xbox.com/de/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Star Wars The Clone Wars

Passend zur Veröffentlichung des "Episode 2"-Films auf DVD dürft Ihr auf Gamecube und PS2 selbst Teil der Klonkriege werden.

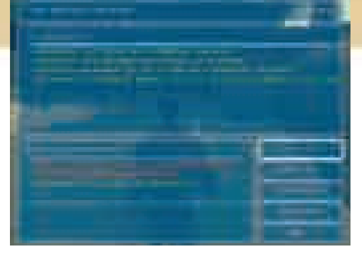
Für Action-Fans ist der Fall klar: Das Highlight der zweiten "Star Wars"-Filmepisode stellt die schnell geschnittene Schlacht auf dem Planeten Geonosis gegen Ende des Streifens dar. Wer sich bei diesen rasanten Szenen Appetit geholt hat, darf nun in LucasArts' PS2- und Gamecube-Titel "Star Wars: The Clone Wars" zum opulenten Shoot'em-Up-Mahl antreten.

Auf dem Boden geblieben

Spielten sich die letzten beiden "Star Wars"-Ballereien ("Star Wars Jedi Starfighter" für PS2 und "Star Wars Rogue Leader" auf Gamecube) noch vorwiegend im Weltraum ab, so verlasst Ihr diesmal in den 16 Missionen nur selten die Planetenoberfläche.

Mit fünf verschiedenen Vehikelgattungen (u.a. Speeder Bike, Assault Walker und Fighter Tank) stellt Ihr Euch den vielfältigen Feinden der Republik: Auf insgesamt sechs Himmelskörpern – die von hügeligen Schneelandschaften über ausladende Wüstenareale bis hin zu komplexen Industriebauten sehr abwechslungsreiche Szenarien bieten – erwehrt Ihr Euch einer illustren Gegnerschar, die mit Kampfpanzern, spinnenartigen Lasergeschützen, rollenden Raketenwerfern, Mörserbatterien, flinken Droiden-Bikes und dick gepanzerten Raumschiffen anrückt.

Zum Glück bieten Eure Vehikel genügend Feuerreserven, um es mit der Übermacht aufzunehmen. Je nach Fahrzeugtyp stehen Euch diverse Laser als primäre und Lenkraketen, Bomben sowie andere durchschlagende Kriegsgeräte als Zweitbewaffnung zur Verfügung. Kombiniert mit wirkungsvollen Manövern wie Links/Rechts-Ausweichen und Turbo-Boost mutiert Ihr vollends zum Schrecken aller Aufständler.





NGC Achtet bei Euren Einsätzen auf die mitunter wechselnden Missionsziele!

NGC Einzelkämpfer: In der Haut von Mace Windu metzelt Ihr Euch via Lichtschwert den Weg zu Eurem Kampfschiff frei.

Von Einzelkämpfern und Massenschlachten

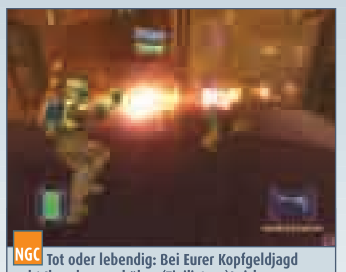
Wie üblich erhaltet Ihr vor jedem Einsatz ein ausführliches Briefing, in dem Eure Haupt- und Bonusziele besprochen werden. Da eine Mission schonmal zehn Minuten oder länger dauert, steht Ihr auch während einer Auseinandersetzung in Funkkontakt mit der Zentrale. Schließlich kann es durchaus vorkommen, dass sich kurzfristig Eure Auftragsziele ändern und Ihr z.B. zum Schutz eines Personentransports abkommandiert werdet.

Neben obligatorischen 'Hau-Drauf'-

Star Wars: Bounty Hunter
Auf Kopfgeldjagd mit Jango Fett



NGC Dank Jetpak erhebt Ihr Euch kurz in die Lüfte und erledigt Feinde aus sicherer Entfernung.



NGC Tot oder lebendig: Bei Eurer Kopfgeldjagd geht Ihr schon mal über (Zivilisten-)Leichen.



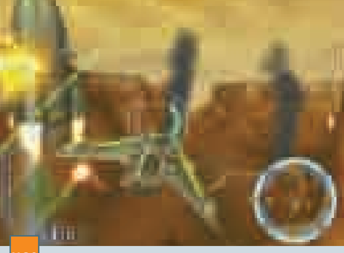
NGC Zwei auf einen Streich: Mit dem Laserpistolen-Duo nehmt Ihr beide Gegner auf einmal aufs Korn.

Neben "The Clone Wars" erscheint im November noch ein zweiter Star-Wars-Titel für Gamecube und PS2. In "Bounty Hunter" schlüpft Ihr in die Haut von Jango Fett (der in der ursprünglichen Trilogie hinter Han Solo her ist), dem gefürchtesten Kopfgeldjäger der Galaxis. Insgesamt 18 Levels durchkämmt Ihr schwerbewaffnet auf der Suche nach dem Kopf eines mysteriösen Kults. Bei den unzähligen Kämpfen und der Erforschung verschiedener Planeten seht Ihr Eurer Polygon-Figur über die Schulter, auf Knopfdruck hebt Ihr für kurze Zeit vom Untergrund ab und schwebt auf höher gelegene Plattformen oder verwirrt die am Boden lauernden Gegner. Mit Eurem Laserpistolen-Duo, zielsuchenden Raketen, Flammenwerfer, Giftpfeilen und einem Sniper-Gewehr gebt Ihr humanoiden Angreifern respektive aufdringlichen Droiden ordentlich Saures – knapp 100 verschiedene Charaktere warten auf Eure (meist tödliche) Bekanntschaft.



NGC Gigantomanie: Euer (keineswegs winziger) Kampfpanzer sieht gegen die teils riesigen Raumschiffe wie eine Ameise aus.

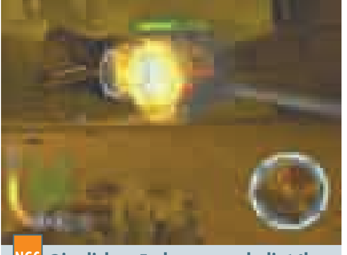


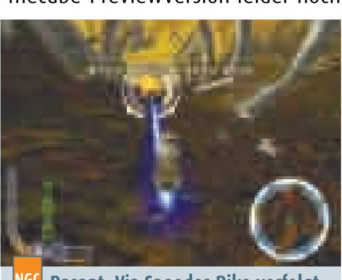

NGC Praktisch: Pfeile an den Bildschirmseiten helfen bei der Gegnersuche.


NGC Schwerfälliger Brummer: Mit Eurem gut gepanzerten Bomber müsst Ihr vorausschauend über dem Einsatzgebiet kreisen, um Bodentruppen rasch zu eliminieren.

NGC Sogar Tiere müssen als Kampfuntersatz herhalten: Mit den flinken Viechern hoppelt Ihr problemlos durch den dichten Wald.

Befehlen wie 'Eliminiere alle Feinde' oder 'Zerstöre die Schutzschild-Generatoren' gibt's auch strategischere Einsätze: So müsst Ihr u.a. riesige Strahlenkanonen vor feindlichen Attacken schützen, um den Start eines gigantischen (und von Euren Waffen nicht zu vernichtenden) Transportschiffes zu verhindern. Bei dieser Mission heißt es Ruhe bewahren und die nähere Umgebung der Geschütze via Radar akribisch im Auge behalten. Nähern sich gegnerische Kampfverbände, braust Ihr mit Turbo-Einsatz zum Ort des Geschehens und gebt den Aggressoren Saures. Mitunter verlasst Ihr sogar Euer Vehikel und greift via Lichtschwert in die tobende Schlacht ein. In diesen (meist kurzen) Abschnitten dürft Ihr den Feinden zeigen, was ein echter Jedi ist: Auf Knopfdruck werft Ihr mit Hilfe der Macht Horden von Droiden zu Boden oder zerstört herumstapfende Kampfroboter. Wesentlich häufiger werdet Ihr allerdings Teil ausufernder Massenschlachten: Zwei Dutzend Fahrzeuge, grelle Explosionen, blitzende Lasersalven und aufspritzender Dreck machen "The Clone Wars" zu einem visuellen Erlebnis, das in unserer Gamecube-Previewversion leider noch von einigen Rucklern getrübt wurde. Möge diesbezüglich die Macht mit den Entwicklern sein! *os*


NGC Die dicken Endgegner erledigt Ihr nur mit exzessivem Raketeneinsatz.


NGC Rasant: Via Speeder-Bike verfolgt Ihr flüchtende Feinde.

Star Wars: The Clone Wars

Playstation 2

Gamecube

Entwickler:	LucasArts
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Dezember [PS2]
	November [NGC]

"Star Wars" as usual: 3D-Baller-Spektakel mit spektakulären Massenschlachten, donnerndem Surround-Sound und eindrucksvollen Endzeit-Kulissen.

Xbox-Alternative

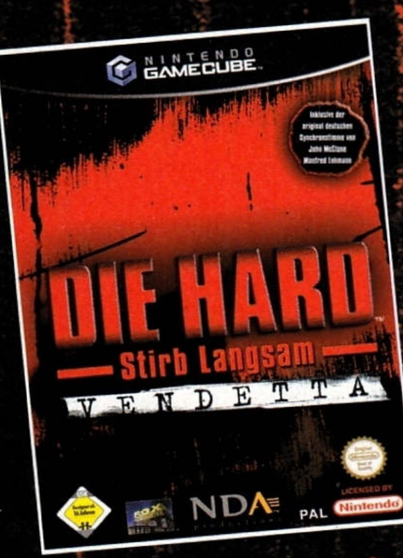
Ein "Star Wars"-Shoot'em-Up ist für die Xbox nicht in Sicht, dafür lassen's Ballerwütige im Frühjahr 2003 mit **Yager** krachen.

DIE HARD™

Stirb Langsam

VENDETTA

"YIPPEE-KA-YAI







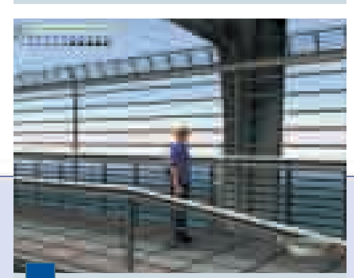
www.diehardvendetta.sierra.com



SOS The Final Escape

Was tun, wenn's bebt? Irems Nippon-Adventure entführt Euch ins Epizentrum einer Katastrophe.

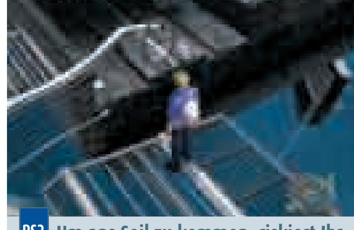

PS2 In der Stadt findet Ihr so hilfreiche Items wie einen Regenschirm...


PS2 Multifunktional: Wasserhähne bieten Erfrischung und Speicherplätze.

Eigentlich wollte er ja nur seine neue Arbeit antreten: Reporter Keith Helm rattert gerade mit der U-Bahn gen Capital City, einer Insel-Metropole, die am Tag zuvor von einem heftigen Beben getroffen wurde. Doch die Erde ist noch nicht zur Ruhe gekommen: Neuerliche Stoßwellen lassen den Untergrund erzittern, und das gerade in dem Augenblick, als Held und U-Bahn sich auf der kilometerlangen Brücke befinden, die das Festland mit der Stadt verbindet.
Nach einem kurzen Moment der Bewusstlosigkeit rappelt Ihr Euch im seitlich gekippten Wagen auf und klettert duch eine Lücke ins Freie. Vor Euch ein Bild der Verwüstung: Teile der Brücke sind ins Meer gefallen, Auto- und Lastwagenwracks säumen die Fahrspuren, Schutt und verbogene Stahlgeländer wohin Ihr seht. Seltsam: Das einzige, was an diesem Katastrophenszenario fehlt, sind Leichen oder Verwundete – vielleicht hat Euer unfreiwilliger Schlaf doch länger gedauert als angenommen und die Gegend wurde bereits evakuiert.
Und wirklich: Ein einsamer Rettungshubschrauber fliegt vorbei, nimmt ein paar Gestrandete auf und wirft – nachdem wieder ein Stück Brücke unter großem Getöse in sich zusammengefallen ist – einen Rucksack mit ein paar Mullbinden sowie einer Wasserflasche ab. Mit dem Rot-Kreuz-Gepäck ausgestattet, macht Ihr Euch zunächst mutterseelenallein und nur mit Eurem Verstand bewaffnet daran, das Erdbebengebiet zu durchqueren.


PS2 Nachbeben: Schockwellen bringen die Pfeiler zum Einsturz – jetzt solltet Ihr die Beine in die Hand nehmen.

PS2 Ihr seid nicht allein: Unterwegs sind wenigstens ein paar Menschen in der verlassenen Stadt anzutreffen. Diese Blondine begleitet Euch nach ihrer Rettung.


PS2 Um ans Seil zu kommen, riskiert Ihr auf wackligem Untergrund Euer Leben.

Bebende Spannung

Was "SOS", das sich zunächst wie ein behäbiger "Resident Evil"-Klon ohne Zombies anfühlt, so spielenswert macht, ist die einzigartige Atmosphäre. Stete Nachbeben erschüttern die Umgebung und bringen sie ins Wanken bzw. Einstürzen – ob nun Highways auf Stelzen oder Wolkenkratzer. Trotz aller Katastrophen gibt sich das Spiel nachsichtig: Solltet Ihr nicht schnell genug weggerannt sein und unter den Betonmassen begraben werden, dürft Ihr an einem nahen Rücksetzpunkt neu beginnen. Gespeichert wird ungewöhnlicherweise an Wasserhähnen: Hier frischt Ihr auch Eure Gesundheit auf oder füllt ein Fläschchen für unterwegs. Neben den Getränken sammelt Ihr auf dem Weg etliche andere Gegenstände ein, die Adventure-typisch zum Weiterkommen gebraucht werden – sei es ein Seil, um eine Frau aus einem abstürzenden Waggon zu retten oder ein Feuerlöscher, mit dem Ihr einen Durchgang von einer flammenden Barriere befreit.
Im Lauf des Spiels erkennt Ihr, dass Eure Odyssee durch Capitol City nicht nur mit dem Erdbeben zusammenhängt. Seltsame Gestalten treiben ihr Unwesen, Menschen werden erschossen, undurchsichtige Charaktere verwirren Euch. Eine atmosphärisch dichte Rätselgeschichte vor spannendem Hintergrund wartet auf ihre Lösung... *sf*

SOS The Final Escape

Playstation 2

Entwickler:	Irem, Japan
Hersteller:	Bigben
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember

Überleben im Katastrophengebiet: Dichtes Third-Person-Abenteuer in einer verwüsteten Metropole. Spannend, überraschend und motivierend.

Xbox-Alternative

Wer Abenteuer in der dritten Person erleben will, darf sich auf Ubis Agenten-Thriller **Splinter Cell** (MAN!AC 10/2002) freuen.

Gamecube-Alternative

Ebenfalls mysteriös, aber erheblich Waffenlastiger sollte **Resident Evil Zero** (MAN!AC 8/2002) werden, das Anfang 2003 erscheint.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

Millionen-Spiel

Gates geht in die Vollen: Auf dem Xbox-Event X02 zeigt Microsoft, wie ernst der Kampf ums Wohnzimmer genommen wird.



Es ist wahr: Chris und Tim Stamper haben Rare an Microsoft verkauft. In der Mitte freut sich Xbox-Vize Ed Fries.

Erst Pressekonferenz, dann Party: Die Xbox wurde in einem Vergnügungspark in Sevilla gefeiert.

Eines müssen Konsolenfreunde Microsoft lassen – ganz unabhängig von der persönlichen Meinung über den Konzern und seine Xbox: Der US-Hersteller wirbelt die Spielebranche mächtig durcheinander und verpulvert dabei Gelder, die mancher Staat gerne als sein Bruttosozialprodukt präsentieren würde. Da sollten die erklecklichen Kosten für das diesjährige Xbox-Event X02 auch keine große Rolle mehr gespielt haben: Tausend Fachgäste aus ganz Europa wurden Ende September ins spanische Sevilla gekarrt. Ein Vergnügungspark diente als zweitägige Stätte des Xbox-Spielens, Feierns und Diskutierens über Nintendo und die Welt... und natürlich der Verkündigung der Investitionen, die die Xbox in der Kundengunst nach vorne bringen sollen – egal um welchen Preis.

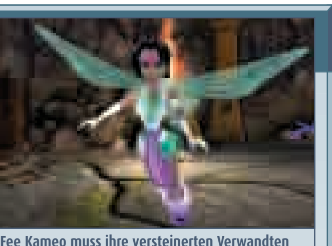
Wahre Gerüchte

So wurde beim großen abendlichen Defilee bekannter Xbox-Marktschreier wie J Allard ('Vater' der Konsole), Sandy Duncan (Xbox-Chef Europa) oder Peter Molyneux ("Fable", "B.C.") von Xbox-Vize Ed Fries eine Nachricht offiziell verkündet, die jeder der Anwesenden seit Wochen als Gerücht kannte: Microsoft hat den Nintendo-Traditionsentwickler Rare gekauft, für 375 Millionen US-Dollar (Cash, 49% davon gingen an Nintendo), mit Mann und Eichhörnchen, aber nicht mit sämtlichen Lizenzen. Denn die Donkey-Kong-Sippe oder Fox McCloud sind im Besitz von BigN und stehen daher nicht für zukünftige Xbox-Auftritte zur Verfügung. Dafür dürfen sich die Anhänger des Microsoft-Systems bereits

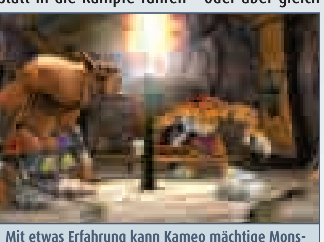
Jetzt auch bei uns: Der S-Controller erleichtert kleinen Händen das Zocken und Euch um 40 Euro.

Kameo
Rares erstes Xbox-Spiel

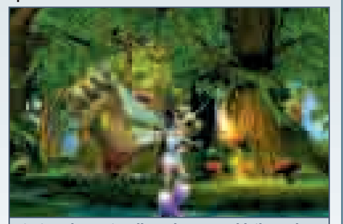
Langer Weg zum Ziel: Wie "Dinosaur Planet" (heute "Starfox Adventures") war auch "Kameo: Elements of Power" eigentlich als N64-Titel geplant. Als Nintendos letzte Modulkonsole langsam ihr Leben aushauchte, nahm das 3D-Action-Adventure einen kurzen Umweg über den Gamecube, um nun schlussendlich zu Rares Xbox-Debüt zu mutieren. In "Kameo" rettet Ihr als gleichnamige Feen-Prinzessin Eure Heimat vor einem dunklen König – allerdings nicht nur mittels manueller und magischer Gewalt. Denn Kameo kann Kontrolle über die unterschiedlichsten Monster der bunten Fantasy-Welt erringen und diese an ihrer statt in die Kämpfe führen – oder aber gleich selbst in die Gestalt bereits beherrschbarer Kreaturen transformieren. Mit ihrer Erfahrung wird das Bestiarium immer vielfältiger und mächtiger. Bereits das bislang erhältliche "Kameo"-Material (ein kurzes Video) lässt auf einen typischen Rare-Mix aus episch breiter Spielewelt und starken Charakteren schließen.



Fee Kameo muss ihre versteinerten Verwandten aus den Fängen des dunklen Königs befreien.



Mit etwas Erfahrung kann Kameo mächtige Monster dirigieren oder sich in die Bestien verwandeln.



Riesige phantasievolle Welten: Rare bleibt auch auf der Xbox den bekannten Tugenden treu.



Tecmo ist momentan der wichtigste japanische Microsoft-Partner: Xbox-exklusiv erscheinen das busenlastige "DoA Xtreme Beach Volleyball" und "Ninja Gaiden".

Xbox-Knaller 2003: "Black & White: Next Generation" und "Halo 2".

Besonders stolz ist Microsoft auf Molyneux' Xbox-Engagement: Hier das Steinzeit-Abenteuer "BC".

Setzen auf die Box: Design-Legende Molyneux, "Unreal"-Millionär Wilbur und Xbox-Papi Allard.

Bald fertig: Digital Anvils "Brute Force" lässt Euch auch kooperativ zu viert durch sechs feindgespickte Welten streifen.

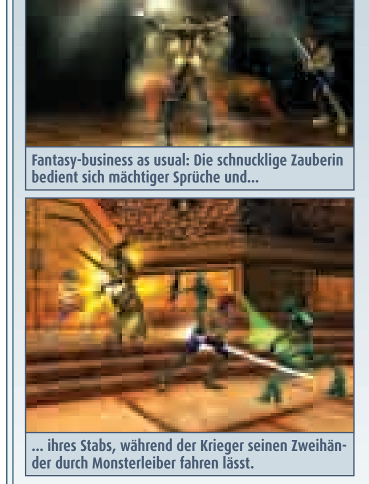
im Frühjahr 2003 auf einen Titel freuen, der seit einiger Zeit als verschollen galt: "Kameo: Elements of Power" wurde in Ausschnitten auf einer Leinwand gezeigt (siehe Kasten).
Ebenfalls in Arbeit ist ein Nachfolger zu "Perfect Dark" – allerdings gab's außer dem kurzen Auftritt von Joanna Dark in einem Rare-Promovideo nichts von dem Ego-Shooter zu sehen. Insgesamt fünf Xbox-Titel wollen die sechs internen Rare-Teams innerhalb der nächsten zwei Jahre fertig stellen, hinzu kommen ein paar GBA-Spiele. Warum sich Chris und Tim Stamper – die einsilbigen Firmengründer und -besitzer – von Microsoft kaufen ließen, erklärten die beiden mit einem eher pauschalen Sätzchen: "Microsoft ist ein Partner, der eine äußerst klare Vision der Zukunft hat." Allerdings will man trotz Bill Gates als Boss nicht am Design von Rare-Spielen rütteln. Ed Fries dazu: "Wir haben nicht vor, Stile zu verändern."

Für 59 Euro um die Welt

Eine weitere Vision Microsofts, die den Konzern die nächsten Jahre noch richtig viel Geld kosten sollte, ist der Online-Dienst Xbox Live. Für günstige 59 Euro bekommt Ihr noch in diesem Jahr ein einjähriges Nutzungsrecht für den Service, zudem erhaltet Ihr ein Headset, über das während des Zockens mit Kumpels und Konkurrenten kommuniziert wird, sowie zwei vollwertige Online-Titel. "Moto GP" von

▪ ▪ ▪ Sudeki ▪ ▪ ▪

Action-Rollenspiel in Prachtoptik



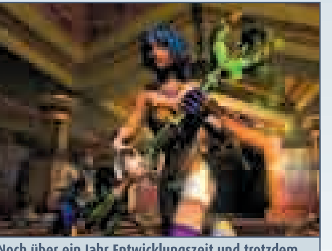
Fantasy-business as usual: Die schnucklige Zauberin bedient sich mächtiger Sprüche und...

... ihres Stabs, während der Krieger seinen Zweihänder durch Monsterleiber fahren lässt.

Hauptsächlich für ihre kompetenten Konsolen-Umsetzungen bekannt (z.B. "Theme Park World", "Warcraft 2" für PSone bzw. Saturn), wagen sich Climax mit "Sudeki" an ein komplett eigenständiges Projekt. Scheinbar von Action-Rollenspielen wie "Diablo" oder "Baldur's Gate: Dark Alliance" inspiriert schlagt Ihr Euch in dem für Weihnachten 2003 geplanten Titel durch eine riesige Fantasy-Welt mit hunderten unterschiedlicher Feinde. Dank Erfahrungspunkte-System schrauben sich im Spielverlauf die Attribute der vier Hauptcharaktere nach oben – mit der Folge, dass neue Zaubersprüche und mächtigere Waffen verwendet werden dürfen. Besonders die Kämpfe sollen mit effektgespickten Kombo-Attacken und der momentan so beliebten 'Bullet Time' wuchtig werden. Über die Spielmechanik lässt sich leider noch nicht viel sagen: So ist z.B. unklar, ob Ihr im Solospiel alleine oder im Verbund mit Euren drei KI-gesteuerten Kollegen loslegt.



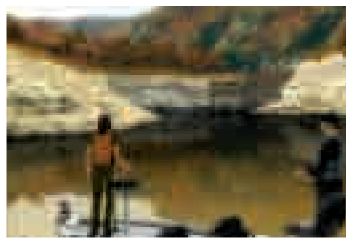
Fette Endgegner inklusive: Hier legen sich die vier Helden mit einer ekligen Spinne an.

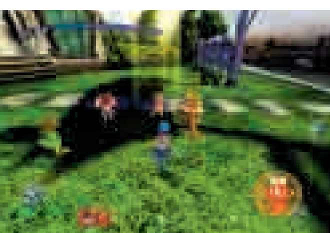


Noch über ein Jahr Entwicklungszeit und trotzdem schon ein Augenschmaus: "Sudeki" hat Potenzial.



Durchdachte Menüführung: Auch ohne Maus und Tastatur ist die Anmeldung für Xbox Live ein flott erledigtes Kinderspiel.





Fischen und Fighten: Über 50 Online-Titel sollen bis Ende 2003 verfügbar sein.

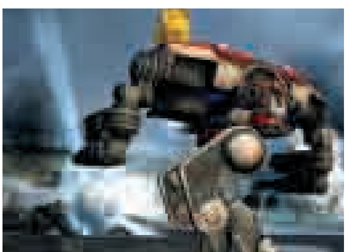
THQ lässt Euch im Multiplayer-Pulk auf zwei Rädern über den Asphalt heizen, "Whacked" bietet wenig tiefes, aber kurzweiliges Party-Geklop-pe. Ab 30. November beginnt der öffentliche Testlauf in Großbritannien, Frankreich und Deutschland – soll heißen: Ihr werdet erste online-fähige Titel wie "Unreal Championship" oder "Mech Assault" kaufen und Euch übers Netz das Live-Paket bestellen können. Das eigentliche Mitgliedsjahr beginnt aber erst zum Geburtstag der Xbox am 14.3.2003, ebenso der Verkauf des Pakets via Handel. Über 50 online-fähige Titel wollen Microsoft und die Dritthersteller bis Ende 2003 anbieten, darunter "Halo 2", "Star Wars: Galaxies" und "Counterstrike". Insgesamt vier Rechenzentren werden momentan errichtet bzw. ausgebaut: Zwei Server-Parks stehen in Redmond, USA, einer in Tokio und der europäische in London. Die Frage nach unfairen Zeitvorteilen beim Spiel gegen Engländer entkräftete J Allard: Zum einen würden etliche Titel in einer Art 'Peer2Peer'-Modus laufen (d.h. die Daten werden direkt zwischen den Konkurrenten ausgetauscht und laufen nicht über einen entfernten Server), zum anderen wäre man flexibel genug, bei entsprechendem Bedarf neue Rechenzentren in weiteren europäischen Metropolen hochzuziehen. Einziger Wermutstropfen für Online-Willige: Xbox Live funktioniert nur, wenn Ihr mindestens einen DSL-Anschluss besitzt, womöglich wird Microsoft aber zusammen mit Telefonanbietern ein Spezialpaket schnüren.

Sichere Versorgung

Neben einem Schwung hauseigener Xbox-Software (siehe unten) konnten auf X02 dank Teilnahme von Ubi Soft, EA, Konami & Co. auch eine ganze Reihe wichtiger Dritthersteller-Produkte auf ihre Bestseller-Tauglichkeit geprüft werden: So zog besonders Ubis hervorragender Agententhriller "Splinter Cell" die Besucher in ihren Bann; aber auch "MGS 2: Substance", "Medal of Honor Frontline" oder "Steel Batallion" lassen den Xbox-Fan hoffnungsvoll in die nähere Zukunft blicken. Eines ist auf jeden Fall sicher: So wenig wie Bill Gates das Geld wird der Xbox in den kommenden Jahren der Atem ausgehen – egal, wie sich die Hardware-Verkäufe entwickeln. *sf*



Der Stadtraser "Midtown Madness 3" wird diverse Online-Spielmodi bieten.



Und auch bei der Actionorgie "Mech Assault" dürft Ihr übers Netz antreten.

▪ ▪ ▪ Made by Microsoft: Die Xbox-Hoffnungsträger der First und Second Partys ▪ ▪ ▪

Titel	Entwickler	D-Termin	Beschreibung	Hit-Potenzial
BC	Intrepid	2003	Molyneux, die erste: Führt einen Trupp von Steinzeitmenschen durch die Unbilden der Vorzeit.	★★★★☆
Black & White: Next Gen.	Lionhead	2003	Molyneux, die zweite: In überarbeiteter Version kommt die PC-Göttersimulation nun auch auf die Xbox.	★★★★☆
Brute Force	Digital Anvil	4. Quartal	Harte Action in Third Person: Kämpft Euch mit einem Vierertrupp durch sechs futuristische Welten.	★★★☆☆
DoA Xtreme Beach Volleyb.	Tecmo	2003	Darauf haben Voyeure gewartet: Die "DoA"-Kämpferinnen turnen knapp bekleidet im Sand.	★★★☆☆
Fable	Big Blue Box	2003	Molyneux, die dritte: Vormals "Project Ego", immer noch eines der ambitioniertesten Rollenspiel-Projekte.	★★★★★
Fishing Live Online	Microsoft	2003	Von Microsoft Japan gefertigte Angelsimulation mit Schwerpunkt auf Online-Ködern.	★☆☆☆☆
Halo 2	Bungie	2003	Der sichere Hit: Nachfolger des brillanten SciFi-Ego-Shooters, nun auch mit Multiplayer-Modi übers Netz.	★★★★★
Kakuto Chojin	Dream Publishing	n.b.	Düstere Straßenprügelei, die in Optik und Spielmechanik Wert auf Realismus legt.	★★☆☆☆
Mech Assault	Day 1 Studios	November	Ballerei an Bord tonnenschwerer Kampfmaschinen: Action ohne Simulationsansatz, die Xbox Live unterstützt.	★★☆☆☆
Midtown Madness	Digital Illusions	1. Quartal 2003	Raserei durch die belebten Straßen von Washington und Paris mit dickem Karriere-Modus.	★★★☆☆
NBA Inside Drive 2003	High Voltage	4. Quartal	Nachfolger der ordentlichen, hauseigenen Basketball-Simulation.	★★☆☆☆
NFL Fever 2003	Microsoft	Oktober	Football-Simulation, die auch in Deutschland erscheint und Online-Matches erlaubt.	★☆☆☆☆
Ninja Gaiden	Tecmo	2003	Ninja-Gemetzel: Üppiges 3D-Action-Spektakel, basierend auf der klassischen Tecmo-Marke.	★★★★☆
Psychonauts	Double Fine Prod.	2003	Abgefahrener Geheimtipp: Skurriles Action-Adventure von Ex-LucasArts-Größe Tim Schafer.	★★★★☆
Sudeki	Climax	4. Quartal 2003	Action-Rollenspiel zwischen "Diablo" und "Gauntlet": Zieht zu viert durch die Fantasy-Lande.	★★★☆☆
Tao Feng: Fist of the Lotus	Studio Gigante	1. Quartal 2003	Harte Prügelei in prächtiger Optik von einem der "Mortal Kombat"-Väter.	★★★☆☆
Tork	Tiwak	1. Quartal 2003	Von fantasievollen Franzosen: Buntes 3D-Jump'n'Run von der Steinzeit bis zum Mittelalter.	★★★☆☆
True Fantasy Live Online	Level-5	2003	Ambitioniertes MMORPG mit Cel-Shade-Optik und Schwerpunkt auf Kommunikation zwischen den Spielern.	★★★★☆
Whacked!	Presto Studios	4. Quartal	Kurzweiliges Arena-Gekloppe über Xbox Live – nicht anspruchsvoll, aber kostenlos zum Headset.	★☆☆☆☆

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

Im Osten



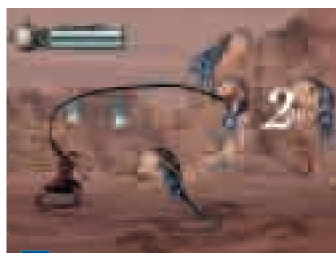
Hand(y)held-Trend: Zocken am Mobiltelefon wird in Nippon immer beliebter – leider spielen sich viele Bitmap-Klassiker wie "Raiden" aber nur mäßig.

Viele Spiele, wenig Neues – die Tokyo Game Show 2002 hatte neben zahlreichen bereits bekannten Titeln kaum echte Überraschungen zu bieten.



XB Arcade-Pumpgun ade: Zuhause werden die "House of the Dead 3"-Zombies mit konventioneller Lichtpistole zerlegt.

Dabei waren die Hoffnungen auf eine ebenso gut besuchte wie Software-technisch üppig ausgestattete Tokyo Game Show im Vorfeld hoch: Mussten die Hersteller interaktiver Bildschirmunterhaltung ihr Spielepulver in vergangenen Zeiten noch auf zwei TGS-Terminen jährlich (im Frühjahr und Herbst) verschießen, fand anno 2002 erstmals nur noch eine Messe statt. Die Vorfreude auf eine wahre Hit-Parade war entsprechend groß: Gerüchteweise sollte RPG-Experte Square sogar "Final Fantasy 12", zumindest aber "Final Fantasy Crystal" für den Gamecube vorstellen. Von Capcom erhoffte man sich ein Probespiel "Resident Evil Online", besonders mutige Propheten sagten gar die Vorstellung von "Onimusha 3" voraus. Aber nichts da: Obige Hoffnungsträger ließen sich in den Hallen der Makuhari Messe ebenso wenig blicken, wie das neue "Ridge Racer" oder die Heimkonvertierungen von "Soul Calibur 2". Die über 140.000 Besucher (ca. 10.000 mehr als im letzten Jahr) mussten sich mit zwar größtenteils qualitativ hochwertiger, aber meist bekannter 128-Bit-Software begnügen. Die traditionelle Rolle der TGS als Podium für Neuankündigungen wurde dieses Jahr kaum eingenommen.



PS2 Tecmos "Rygar"-Remake sieht prächtig aus und spielt sich klasse.

Klare Verhältnisse

Dass Sonys 128-Bitter in Sachen Hardwareverbreitung wie Software-



Knackige Hostessen & typisch japanische Stand-Shows: Das Rahmenprogramm fiel 2002 aufwändig aus.

Microsoft setzt auf Online: Zum verlinkten Spiel via Headset...

...durften Besucher des Xbox-Stands in Spezial-Kabinen Platz nehmen.

Vom Fach: Auch „Contra"-Produzent Nobuya Nakazato liest MAN!AC.



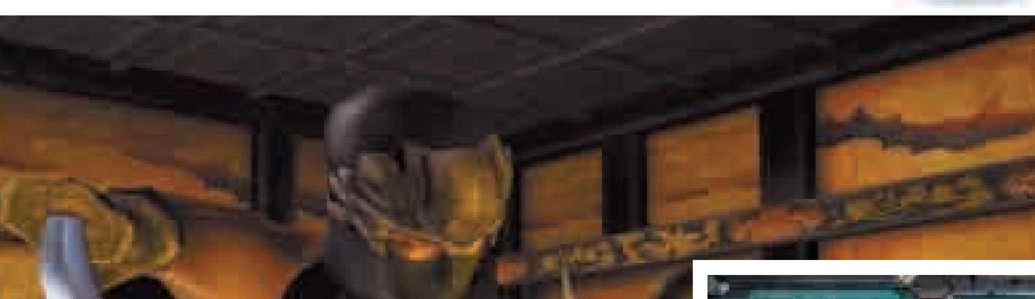
PS2 Eine Klasse für sich: Die Gesichtsanimationen der "Silent Hill 3"-Helden sehen phänomenal aus – Einzelheiten zur Story waren dem Entwickler-Team (rechts) leider kaum zu entlocken.

nichts Neues



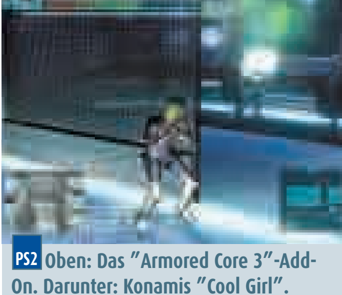


Die exklusive PS2 in Milchweiß dürfte Sammlerherzen höher schlagen lassen.





XB Nur als Video: Das vielversprechende 128-Bit-Comeback des Arcade-Klassikers "Ninja Gaiden" flimmerte leider nur als prächtiges Video über die Leinwand.

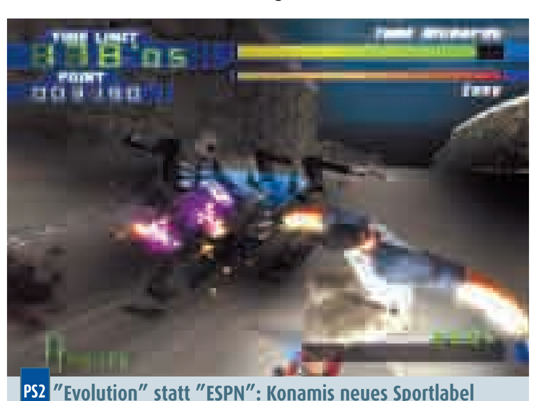


PS2 Oben: Das "Armored Core 3"-Add-On. Darunter: Konamis "Cool Girl".

Nur auf Video: Wer "DoA Beach Volleyball" zocken wollte, kam umsonst.

unterstützung in Nippon noch immer die Nase vorn hat, wurde einmal mehr deutlich: Japans aktueller Konsolenvize Nintendo blieb wie in den Jahren zuvor der Messe fern, Drittherstellersoftware für den Gamecube musste man mit der Lupe suchen: Capcom räumte dem Würfel für die "Resident Evil Zero"-Präsentation mit Abstand den meisten Platz ein. Bei From Software flimmerte ein Video zum "Lost Kingdoms"-Nachfolger "Rune 2" (Eure Heldin kann sich nun in die Kartenmonster verwandeln, um besonders heikle Passagen zu meistern) über die Leindwände. Namco steuert einen Neuaufguss der Bohrknobelei "Mr. Driller" zur Software-Palette des BigN-Systems bei und auch Sega hatte außer der schlichten Konvertierung des exzellenten Dreamcast-RPGs "Eternal Arcadia" nichts Neues zu bieten. Fazit: In Japan scheint sich der Hightech-Würfel als lukrative Plattform für Third-Party-Entwickler noch lange nicht etabliert zu haben.

Der westlichen Konsolen-Konkurrenz erging es da kaum besser: Zwar konnte der Microsoft-Stand in Sachen Abmessungen und Lärmpegel locker mit der wuchtigen Präsentation des Vorjahrs mithalten, inhaltlich war aber Dürre angesagt. Viele bekannte Kamellen ("Blinx", "Crimson Sea" oder "Maximum Chase") sowie zu wenige Nippon-typische Titel dürften nicht unbedingt viele Xbox-kritische Japaner zum Kauf des Gates-Systems überredet haben. Ein Schwerpunkt von Microsofts Fernost-Strategie liegt wie auch in westlichen Gefilden auf Online: Das nette Partyspiel "Whacked" durfte in verlinkten Spezialkabinen ausgetestet werden. Wichtiger als die Mini-Spiel-Sammlung dürften aber die Internet-RPGs "Phantasy Star Online 1&2" von Sega und das brandneue "True Fantasy Live Online" sein – wir sind gespannt, ob die bislang nichtigen Hardware-Verkäufe mit dem Xbox-Live-Japan-Start Anfang November einen Aufschwung erhal-



PS2 "Evolution" statt "ESPN": Konamis neues Sportlabel setzt auf actionlastige Inhalte – hier die Snowboard-Variante.

PS2 Mau: Bei Square lockte außer "Final Fantasy Tactics" (GBA) nur noch das malerische "Unlimited Saga" zum Spiel.



ten. Zwei der vielversprechendsten Fremd-Entwicklungen gab es leider nur als Video zu sehen: Trotz deren optischen Brillanz können wir über die spielerischen Qualitäten von "DoA Xtreme Beach Volleyball" wie von "Ninja Gaiden" mal wieder keine Aussage machen.

Pole Position PS2

Bot Sonys Stand PS2-Fanaten im Vorjahr noch ein Füllhorn spektakulärer Titel, lohnte der Besuch diesmal kaum. Neben den üblichen Nippon-Nischen-Spielen wie einem neuen "Train Simulator Real", dem westlichen Hüpfdoppel "Sly Raccoon" und "Ratchet & Clank" lockte nur noch "Dark Chronicles 2" (siehe Preview ab Seite 12). Die Dritthersteller – allen voran Konami und Capcom – stahlen Sony dieses Jahr eindeutig die Schau. Während beim "Resi"-Erfinder die erste spielbare Version von "Devil May Cry 2", der rabiate dritte Teil der PSone-Schauermär "Clock Tower" sowie die Western-Ballerei "Red Dead Revolver" (Preview Seite 22) für lange Wartezeiten vor den Testdisplays sorgten, befand sich auch Konami im Sequel-Wahn: Ob "Silent Hill 3" (actionbetonter als die Vorgänger), "MGS Substance" (von der Xbox-Version keine Spur) oder das grafisch spektakuläre Mech-Gewitter "Zone of the Enders Anubis" – der Milliarden-schwere Publisher setzt vorrangig auf umsatzträchtige Fortsetzungen populärer Marken. Ob die noch recht unspektakulär wirkende Third-Person-Sci-Fi-Action "Cool Girl" einmal in den prominenten Konami-Kader aufgenommen wird, bleibt abzuwarten.

PS2-Höhepunkt bei Sega war die vernetzbare, in Japan enorm populäre Roboterschlacht "Virtual On Marz" – Veröffentlichung bei uns ungewiss. Der TGS-RPG-Boom 2001 wurde nicht fortgeführt: "Breath of Fire 5" und das 128-Bit-„Arc the Lad" gab's nur als Videos, Enix' spielbares Langzeitprojekt "Star Ocean 3" machte indes einen hervorragenden Eindruck. *cg*



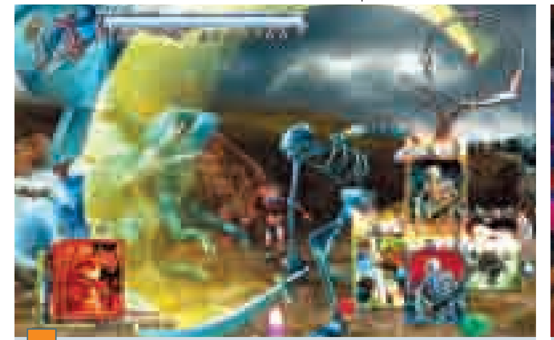
PS2 Nach den Saturn- und Dreamcast-Vorgängern geht Segas beliebte Mech-Metzelei "Virtual On" auf der PS2 weiter – ob diesmal auch in PAL-Gefilden, ist noch unklar.



PS2



Alle Jahre wieder: Hideo Kojima höchstselbst stellte "Z.O.E. Anubis" vor.



NGC "Lost Kingdoms", Teil 2: Das Sequel des in Japan "Rune" betitelten Karten-RPGs erscheint erneut nur für den Cube.

NGC Trotz fürstlicher Konvertierungszeit gibt's zwischen NGC-"Eternal Arcadia" und Dreamcast-Original keinen Unterschied.



▪ ▪ ▪ Spielehits von morgen: Die interessantesten Neuheiten der TGS 2002 ▪ ▪ ▪

Spielename	Hersteller	Genre	J-Termin	Spielename	Hersteller	Genre	J-Termin
Arc the Lad	Sony	RPG	unbekannt	Otogi	From Software	Action-Adventure	Dezember
Armored Core 3 Silent Line	From Software	Action	unbekannt	Phantasy Star Online 1&2	Sega	RPG	4. Quartal
Bomberman Jetters	Hudson	Action	Dezember	Raginbless	PCW	Action	4. Quartal
Breaker	Tecmo	Online-Action	unbekannt	Rune 2	From Software	Karten-RPG	unbekannt
Breath of Fire 5	Capcom	RPG	November	Rygar: The legendary Adventure	Tecmo	Action	4. Quartal
Choro Q	Takara	Rennspiel	Dezember	Sakura Taisen Atsuki Chishioni	Sega	Taktik	2. Quartal
Clock Tower 3	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal	Silent Hill 3	Konami	Action-Adventure	1. Quartal 2003
Cool Girl	Konami	Action	2. Quartal 2003	Silent Scope 3	Konami	Action	Oktober
Devil May Cry 2	Capcom	Action-Adventure	Januar 2003	Star Ocean 3: Till the End of Time	Enix	RPG	Februar 2003
Get Bass Battle	Sega	Angelspiel	Oktober	Starcraft Ghost	Blizzard	Taktik-Action	2003
Guilty Gear XX	Sammy	Beat'em-Up	4. Quartal	Taiko no Tatsujin	Namco	Musikspiel	Oktober
Lowrider	PCW	Geschicklichkeit	4. Quartal	The House of the Dead 3	Sega	Lightgun-Shooter	Oktober
MGS 2 Substance	Konami	Action-Adventure	4. Quartal	Thousand Land	From Software	Simulation	unbekannt
Mystic Heroes	Koei	Action	4. Quartal	True Fantasy Live Online	Microsoft	RPG	2003
N.U.D.E	Microsoft	Simulation	unbekannt	Unlimited Saga	Square	RPG	2003
New Mr. Driller	Namco	Geschicklichkeit	November	Virtual On Marz	Sega	Action	unbekannt
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	1. Quartal 2003	Zone of the Enders Anubis	Konami	Action	2003

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

AMS 2002
Messe der Münzfresser

Bingo-Automaten, Popcorn-Maschinen und ein paar Videospiele – für Bildschirm-Zocker war die vierzigste AMS keine Reise wert.

Dass sich die klassische Arcade-Kultur in den letzten Jahren nicht nur in westlichen Gefilden stark verändert hat, macht ein Besuch in japanischen Spielhallen deutlich. Wo dereinst dichtgedrängt Videospiel-Gehäuse jeder Art und Größe in mehrstöckigen Gebäuden aneinandergereiht standen, findet man von Jahr zu Jahr mehr fremdartige Hightech-Elektronik: Greifer-Automaten mit japanophilen Plüschtierpreisen, wild blinkende Pachinko-Tische für ein Dutzend Glücksritter gleichzeitig oder simple Reaktionstests für Kleinkinder sind nur einige Beispiele für die absurd anmutenden Automaten heutiger Nippon-Arcades. Seit Spielhallen-Hardware qualitativ von Heimkonsolen-Technik überholt wurde, hat die Faszination der Zockertempel deutlich nachgelassen. Nur wenige Titel wie Segas viertes "Virtua Fighter" 'spielen' heutzutage ihre Produktionskosten noch ein. Eine traurige Entwicklung, welche die diesjährige 'Amusement Machine Show' (kurz AMS) kaum stoppen dürfte.


Ego-Action einmal anders: In Namcos "Mazan" prügelt Ihr Euch via Sensor-Plastikschwert durchs Samurai-Getümmel.

Viel Lärm um wenig

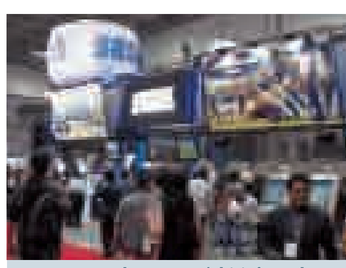
Wer folglich im dichten Getümmel aus Besuchern und aberwitzigen Unterhaltungsmaschinerien nach neuer Videospielkost Ausschau hielt, musste schon kräftig suchen: Höhepunkt bei Branchen-Gigant Sega etwa war (wie zu erwarten) "House of the Dead 3". Wer genügend Wartezeit mitbrachte, durfte via Pumpgun auf die detailliert-eklige Zombiehorde anlegen. In der Heimkonvertierung des auf der Xbox-nahen 'Chirio'-Hardware entwickelten Schlachtfests müsst Ihr allerdings auf eine herkömmliche Lichtpistole zurückgreifen. Arcade-Piloten drehten auf "Initial D Arcade Stage Ver.2" ein paar Runden, der Naomi-2-Titel konnte allerdings optisch nicht mit Taitos edler Straßenraser-Konkurrenz "Battle Gear 3" mithalten. Scharfschützen im Quartett kamen bei Konami auf ihre Kosten: In "World Combat" ziehen bis zu vier MG-Fanaten gleichzeitig über die Kriegs-Schauplätze der Geschichte – ein riesiger Bildschirm sowie die entsprechende Anzahl Wummen machen's möglich. Da das von Namco einmal mehr vorgestellte "Soul Calibur 2" bereits in den Tokioter Spielhallen steht, war für Prügelfreaks wohl eher der Capcom-Stand einen Besuch wert: In "Capcom Fighting All Stars" treten zig beliebte Charaktere (u.a. Chun Li und Hagar aus "Final Fight") zur munteren 3D-Keilerei an. Eine nette Idee, die optisch allerdings recht mittelmäßig ausfiel. Ob und wann die vorgestellten Automaten ihren Weg in hiesige Arcades finden, ist leider höchst fraglich. *cg*

AMS 2002 - Die interessantesten Neuheiten

Spielename	Hersteller	Genre
Battle Gear 3	Taito	Rennspiel
Dog Station Deluxe 2	Konami	Hunde-Simulation
Dolphin Blue	Sammy	2D-Jump'n'Shoot
Dragon Chronicle	Namco	Zucht-RPG
Capcom Fighting All Stars	Capcom	3D-Beat'em-Up
House of the Dead 3	Sega	Lightgun-Shooter
Initial D Arcade Stage Ver.2	Sega	Rennspiel
Maximum Speed	Sammy	Rennspiel
Monster Gate 3	Namco	Action-RPG
Premium Eleven	Sammy	Fußballspiel
Sports Shooting USA	Sammy	Lightgun-Shooter
Virtua Striker 2002	Sega	Fußballspiel
World Combat	Konami	Lightgun-Shooter

Kollektiver Bildschirmmord: Bis zu vier Spieler dürfen bei Konamis rabiatem "World Combat" gleichzeitig ballern – ansonsten bot der Automat wenig Interessantes.



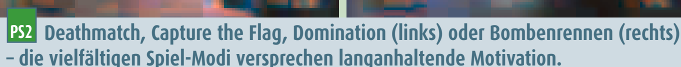

Dreamcast-Erbe: Segas 'Chirio'-Hardware nutzt eine GD als Medium.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

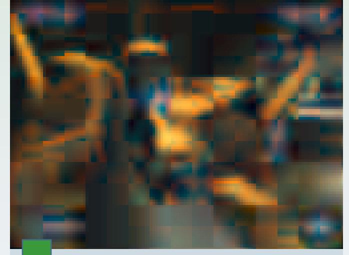
Unreal Championship

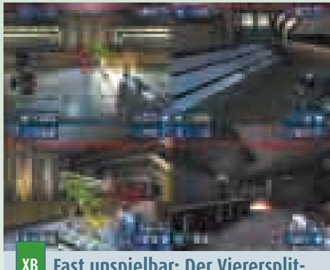
Wenn Ende November Microsofts Online-Pläne hierzulande in die heiße Testphase gehen (siehe X02-Bericht ab Seite 30), dürfte Infogrames' exklusives Ego-Ballerepos sicher einer der meistgezockten Titel sein. Internet-Gefechte waren mit unserer Preview-Version zwar noch nicht möglich, stattdessen haben wir uns Solo- und Multiplayer-Modi einmal näher angesehen.

Auch beim jüngsten Spross der "Unreal"-Familie liegt der Schwerpunkt auf rabiater Mehrspielergaudi. Spielvarianten wie 'Deathmatch', 'Domination' oder 'Capture the Flag' dürften Genre-Veteranen hinlänglich bekannt sein, neu in der Auswahl ist das sogenannte 'Bombing Run'. Zwei Teams versuchen hier, eine Art Lichtball durch die verschachtelten Arenen ins heimische Tor zu bugsieren. Der Clou dabei: Der Ballträger selbst kann keine Waffen einsetzen, entsprechend liegt es an den Teamkollegen, den aktuellen 'Führer' vor Feindbeschuss zu schützen. Erst wenn der Träger das SciFi-Rund an einen Mitspieler abgibt, werden seine Wummen reaktiviert. Optisch brennt "Unreal Championship" ein Feuerwerk ab: Weitläufige, mit Details vollgestopfte Arenen, abwechslungsreiche Szenarien, bombastische Lichteffekte und eine fast immer konstant hohe Bildrate machen das hektische Inferno zum echten Hingucker – zumindest wenn Ihr alleine zockt. Je mehr menschliche Kollegen sich per Splitscreen am Hightech-Krieg beteiligen, desto mehr Ruckelei müsst Ihr in Kauf nehmen. Zu viert erfreut Ihr Euch zwar nach wie vor an detaillierten Szenerien, dafür fällt die Bildrate zeitweise in unspielbare Regionen. Hoffen wir, dass die Technikexperten von Digital Extremes hier noch kräftig nachbessern, ansonsten dürften wohl ausschließlich Online-Rambos Gefallen an der opulenten Massenschlacht finden. Nächste MAN!AC wissen wir mehr.



PS2 Deathmatch, Capture the Flag, Domination (links) oder Bombenrennen (rechts) – die vielfältigen Spiel-Modi versprechen langanhaltende Motivation.

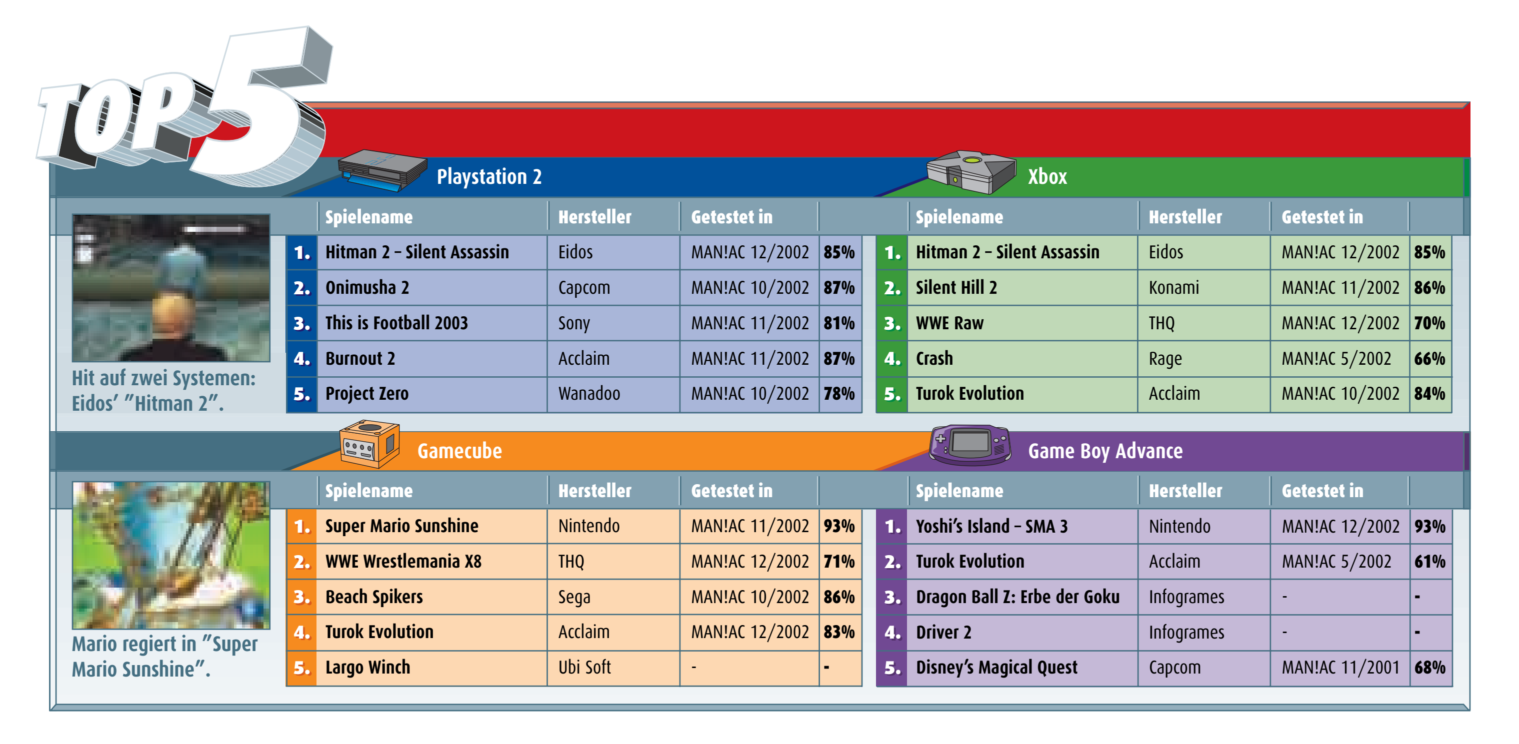

XB Übung macht den Meister: Ego-Greenhorns sollten zunächst die umfangreichen Trainings-Ligen zocken, ehe sie online gegen menschliche Kontrahenten antreten.


XB Zum gemütlichen Snipern findet Ihr in all der Hektik selten Muße.


XB Fast unspielbar: Der Vierersplitscreen wird noch von Ruckeln geplagt.

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November

Solo hui, Splitscreen pfui: Herrlich inszenierte Ego-Ballerei, die im Multi-Modus auf einer Konsole noch technisch verbesserungswürdig ist.



TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Hitman 2 – Silent Assassin	Eidos	MAN!AC 12/2002	85%
2.	Onimusha 2	Capcom	MAN!AC 10/2002	87%
3.	This is Football 2003	Sony	MAN!AC 11/2002	81%
4.	Burnout 2	Acclaim	MAN!AC 11/2002	87%
5.	Project Zero	Wanadoo	MAN!AC 10/2002	78%

Xbox

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Hitman 2 – Silent Assassin	Eidos	MAN!AC 12/2002	85%
2.	Silent Hill 2	Konami	MAN!AC 11/2002	86%
3.	WWE Raw	THQ	MAN!AC 12/2002	70%
4.	Crash	Rage	MAN!AC 5/2002	66%
5.	Turok Evolution	Acclaim	MAN!AC 10/2002	84%

Hit auf zwei Systemen: Eidos' "Hitman 2".

Gamecube

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Super Mario Sunshine	Nintendo	MAN!AC 11/2002	93%
2.	WWE Wrestlemania X8	THQ	MAN!AC 12/2002	71%
3.	Beach Spikers	Sega	MAN!AC 10/2002	86%
4.	Turok Evolution	Acclaim	MAN!AC 12/2002	83%
5.	Largo Winch	Ubi Soft	-	-

Game Boy Advance

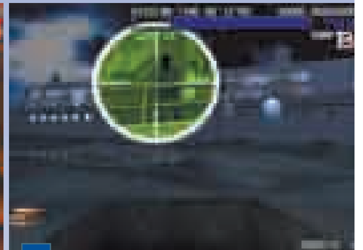
	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Yoshi's Island – SMA 3	Nintendo	MAN!AC 12/2002	93%
2.	Turok Evolution	Acclaim	MAN!AC 5/2002	61%
3.	Dragon Ball Z: Erbe der Goku	Infogrames	-	-
4.	Driver 2	Infogrames	-	-
5.	Disney's Magical Quest	Capcom	MAN!AC 11/2001	68%

Mario regiert in "Super Mario Sunshine".

Silent Scope 3



PS2 Wie gehabt: Erwischt Ihr die Schwachstelle, ist der Bosskampf gewonnen.



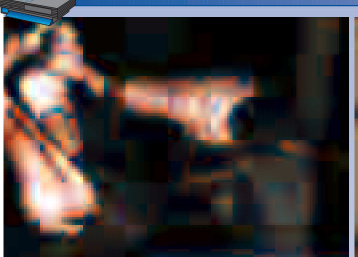
PS2 Spannung auf See: Die VIP-Luxusyacht wurde von Gangstern gekidnappt.

Die Scharfschützenjagd geht weiter: Jedoch verbirgt sich hinter dem Namen "Silent Scope 3" nicht nur das PS2-exklusive Sequel der Sniper-Automatenreihe, auch die Levels der letzten Arcade-Version "EX" packt Konami mit auf die DVD.
Dabei wird die Fadenkreuzballerei durch ein paar Neuerungen aufgepeppt. Unter anderem könnt Ihr nun individuell Eure Missionen wählen und so den Storyverlauf beeinflussen. Zudem lässt die Gangsterjagd mehr Freiheit: Führt Euch der Einsatz etwa auf das Zentrum eines freien Platzes, kann sich Euer Scharfschütze per Schultertastendruck in 90-Grad-Schritten drehen, um die offenen Flanken zu verteidigen. Das Zeitlimit des Vorgängers ersparen Euch die Entwickler diesmal: Anstatt gegen die Uhr, kämpft Ihr pro Mission jetzt 'nur' noch gegen eine bestimmte Anzahl Bösewichte.

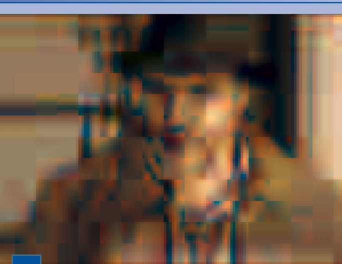
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	Dezember

Scharfschießen zum Dritten: Dank einiger Innovationen und fehlendem Zeitlimit aufgepeppter Nachfolger zweier Index-Titel.

Silent Hill 3



PS2 Der dritte Besuch in Silent Hill soll deutlich actionlastiger ausfallen.



PS2 Optischer Fortschritt: feinste Polygon-Modelle und edle Texturen.

Schrecken und Terror haben die lauschige Kleinstadt Silent Hill ein weiteres Mal in ihren unbarmherzigen Klauen. Die Zeiten männlicher Dominanz sind mit dem dritten Teil der populären Horror-Hatz aber passé: Diesmal verschlägt es nämlich ein weibliche Heldin in Satans liebstes Feriendomizil. Was die süße Blondine dort allerdings zu suchen hat, weiß momentan nur das Tokioter Entwicklungsstudio. Auch sonst ist über Änderungen im klassischen Action/Knobelaufbau derzeit wenig bekannt. Fest steht, dass neben frischen Ausgeburten der Hölle (u.a. faulige Höllenhunde oder Stachelbewehrte Fleischkolosse) und neuen Waffen (wie einem Uzi-Doppel) vor allem die Optik mächtig aufgebohrt wurde: Solch detaillierte Polygonfiguren samt fantastisch ausgearbeiteter Mimik gab es bislang in kaum einem Videospiel zu bestaunen.

Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2003

Alles neu macht Teil 3? Zumindest grafisch hat das dritte "Silent Hill" zugelegt, auch der Action-Anteil soll deutlich erhöht werden.

Die Hard Vendetta



NGC John McClanes virtueller Einsatz ist definitiv kein optisches Feuerwerk.

Nach einem vorübergehenden pazifistischen Anfall kehrt Bruce Willis alias John McClane in "Stirb langsam 4" wieder ins Action-Lager zurück. Als alternder Cop geht McClane auch in "Die Hard Vendetta" nicht zimperlich zur Sache: In über einem Dutzend Missionen ballert Ihr Euch in typischer Ego-Shooter-Manier durch (zurzeit) noch recht fad texturierte 3D-Landschaften. In puncto Spielablauf gilt meist die Prämisse 'Erst ballern, dann fragen' – auch wenn Ihr Geiseln befreit, sind schnelle, gezielte Schüsse besser als vorsichtiges Anpirschen. Allerdings dürft Ihr ab und an in die Kleidung der Gangster schlüpfen und sie so überraschen. Neben exzessivem Waffeneinsatz müsst Ihr schließlich in einigen Sprungpassagen auch gutes Timing beweisen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November

Dezent innovationsarmer Ego-Shooter mit bislang fader 3D-Optik: Schützt als alternder John McClane Eure virtuelle Tochter.

Medal of Honor: Frontline



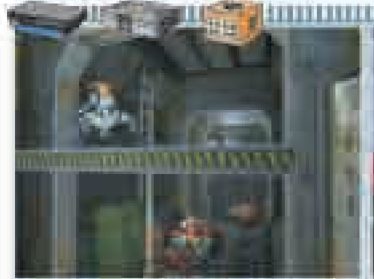
XB Höhere Bildrate, feinere Effekte und ein Vierspieler-Modus: "Frontline" auf der Xbox.

Nachdem PS2-Fans bereits vor einem halben Jahr mit dem Alliierten-Soldat Jimmy Patterson hinter feindlichen Linien kämpfen durften, kommen Ende des Monats Xbox- und Cube-Fans zum Zug. Eine Preview-Version der Microsoft-Konvertierung trudelte kurz vor Schluss bei uns ein.
Neben einer höheren (aber immer noch nicht stabilen) Bildrate sowie feineren Partikeleffekten stellt ein waschechter Vierpieler-Modus die wichtigste Neuerung gegenüber der Ur-Fassung dar. Vom Fußsoldaten bis zum Nazi-Offizier dürft Ihr dabei aus den Figuren des Hauptabenteuers wählen, anschließend geht in den Originallevels die Genre-übliche Ballerpost ab. Leider spielte sich die Multiplayer-Action mit Ruckeloptik und schwammiger Zielabfrage noch sehr mäßig – warten wir's ab.

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November

Zurück an die Front: Die Xbox-Konvertierung des Ego-Hits wartet mit flüssigerer Optik sowie einem (noch) mauen Mehrspieler-Modus auf.

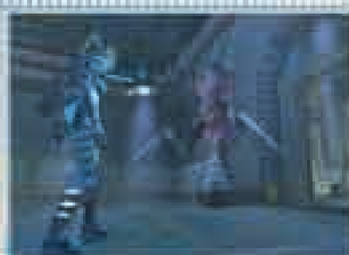
Starcraft Ghost



Ich fühl' mich beobachtet: Kriechmissionen gehören zum Standard-Repertoire.



Wo ist die süße Schönheit hin?? Per Tarnung narrt Nova den Feinde.



Nein, ich geh nicht mit dir aus! Gefährlichen Zergs geht man aus dem Weg.

Da klappt dem gemeinen PC-Fan glatt die Kinnlade runter: Auf der Tokyo Games Show gab Entwickler-Gigant Blizzard bekannt, dass sein brandneuer Hoffnungsträger "Starcraft: Ghost" nur für 128-Bit-Konsolen erscheinen wird – Heimrechner schauen in die Monitor-Röhre. Videospielern kann der Sinneswandel indes nur Recht sein – zeichnet die kalifornische Spieleschmiede doch für solche Knaller wie "Diablo", "Warcraft" oder eben "Starcraft" verantwortlich. Bei "Starcraft: Ghost" handelt es sich aber keineswegs um die Fortsetzung des letztgenannten Strategie-Hammers. Als intergalaktische Digi-Schönheit Nova greift der Spieler diesmal aktiv in die Kampfhandlungen ein – das Alien-Gesindel von Zerg und Protoss entbrennt in grausiger Tradition wieder einen erbarmungslosen Sternenkrieg. Gut, dass die knackige Weltraum-Söldnerin Nova der namensgebenden Elite-Einheit "Ghost" angehört: Die Mitglieder dieser geheimnisvollen Einsatztruppe verfügen nicht nur über abnormale Nahkampffähigkeiten, sondern wurden vom Erden-Kommando auch noch mit unzähligen Tötungs-Gerätschaften und einer Hightech-Uniform samt Tarnfunktion ausstaffiert. Trotz imposanter Frauenskraft der All-Amazone wird viel Wert auf Infiltration gelegt: Wie Konami-Kollege Solid Snake bevorzugt Nova eher die leise Gangart – plumpe Metzelorgien mag das Polygon-Blondchen nicht.

Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2003

Blizzards langersehntes Konsolen-Gemetzel: Erste Fakten und Bilder versprechen packende Sci-Fi-Kost mit schicker Technik – wir sind gespannt.

PAL UPDATE



MX Superfly

GameCube, Test in MANIAC 11/02

Keine Überraschung gibt's bei der fertigen PAL-Fassung der ordentlichen Zweiradraserei: Ein 60Hz-Modus ist nicht zu finden, trotzdem gerät die Darstellung dank Vollbild und Originalgeschwindigkeit einwandfrei. Auch Sprache und Texte blieben englisch, was Sprachunkundigen bei Herausforderungen Probleme bereitet – insgesamt eine erträgliche PAL-Anpassung.

75 %

Ratchet & Clank

Feuer frei: Feindliche Roboter fordern Euch laufend zu Duellen heraus.

... Plattformen: Die Abenteuer des tierischen Söldners mit seinem Roboter-... nicht in pappsüßen ... Stattdessen tummelt ... Zukunftswelt ... und eiliger Mu... ...dem wurde ... gehörig hochge... ...ihr nicht stunden... ...chen Gegnern, son... ...ung in aufreibende Du... ...mit Feindesvolk verwickelt – damit ihr Euch dabei auch zünftig weh...

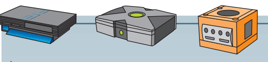
... aber auch gerne den Murakspistel (aushängen und spielt damit das gute Gewissen des ungleichen Tandems – Obermotz Drek fängt schon mal an zu zittern.

...uch wunderhübsche Vo...

Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	November

Flotte Mischung aus Jump'n'Run und actionlastiger Ballerei mit dickem Umfang, coolen Waffen und gewitzten Charakteren.

Haven: Call of the King



Hässlicher Held, riesige Welt: Bei der Wahl ihres Hauptcharakters haben sich Traveller's Tales ("Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex") zwar dezent vergriffen, dafür stimmt das Drumherum des gigantischen 3D-Plattformers. Mit Eurem Rastagelockten Alter Ego Haven begehrt Ihr gegen den widerlichen Lord Velch auf, der Eure Heimat durch Ausbringen eines Virus versklavt hat – erhalten die Menschen nicht regelmäßig ein Antidot, segnen sie das Zeitliche. Damit Euch dieses Schicksal nicht blüht, sackt Ihr auf Euren Wanderungen gen Befreiung munter die rosafarbenen Kugeln des Gegenmittels ein. Doch in Dörfern, Minen oder weitläufigen Gebäuden gibt es erheblich mehr Objekte Eurer Sammelgier. Herzchen, Runen und sphärische Kugeln verschaffen Euch Lebens-, Schuss- sowie Schildenergie, Federn und Schlüssel dienen dem Weiterkommen ebenso wie Zahnräder: Die benutzt Euer Fantasy-Düsentrieb, um antike Maschinerie wie Aufzüge oder Fahrzeuge in Gang zu bringen. Denn neben der typischen, "Jak and Daxter"-artigen Erkundung der Landschaft bekommt Ihr bei "Haven" auch jede Menge Möglichkeiten zur flotten Fortbewegung – sei's in einem Buggy, an einem Gleitschirm, am Steuer eines Schnellboots oder eines Raumschiffs.



PS2 Als rothaariger Rastafari hüpft Ihr durch abwechslungsreiche Welten.

Besonders technisch beeindruckt Traveller's Tales' ambitioniertes Projekt: Ruckelfreie Optik trotz herrlicher Weitsicht, eine Riesenladung von Partikel-, Schatten- und Transparenzeffekten und das vollständige Fehlen von Ladezeiten (die Daten werden während des Spielens gestreamt) bringen die PS2 an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit – die Xbox- und Gamecube-Varianten kommen leider erst ein paar Monate später.



PS2 Riesig: Die detailreichen Szenarien von "Haven" gelangen ohne merkliche Ladezeiten in den PS2-Speicher. Latentes Daten-Streaming macht's möglich.

Hersteller:	Midway
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November/1. Q. 2003

Umfangreiches Abenteuer im Stil von "Jak and Daxter": Technisch beeindruckend und spielerisch vielfältig, im Charakterdesign aber mäßig.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Fußball-Millionäre gegen Spielehersteller

Ärger für Electronic Arts: National- und Bayern-Torhüter Oliver Kahn hat laut Bild-Zeitung am Landsgericht Hamburg Klage gegen den Spielehersteller eingereicht. Grund ist eine Verletzung seiner Persönlichkeitsrechte in den Fußballtiteln des Konzerns, der Streitwert beläuft sich auf eine Million Euro.
Zwar besitzt EA seit zehn Jahren eine Lizenz der FIFA, die es eigentlich erlauben sollte, reale Vereine samt ihrer Farben und Spieler digital abzubilden, doch Kahn scheint der Realismus der aktuellen "FIFA"-Episoden zu weit zu gehen. Besonders störend empfindet er laut seinem Anwalt, dass EA ungefragt mit seinem Porträt und Namen für die "FIFA"-Produkte Werbung treibe.
Würde Kahn mit seiner Klage Erfolg haben, wäre nicht nur die pünktliche Auslieferung der aktuellen "FIFA"-Titel zum Weihnachtsgeschäft fraglich, auch ein für Electronic Arts (und andere Fußballspielhersteller) schwer zu schluckender Brocken könnte ins Rollen gebracht werden: Angeblich überlegen bereits andere Fußballstars sowie der DFB (wegen unerlaubter Verwendung des Nationaltrikots und des Bundesadlers), sich der Klage anzuschließen.



Fühlt sich zu realistisch abgebildet: Torhüter Kahn in "FIFA 2003".

Lichtblick für Vivendis Spieleabteilung

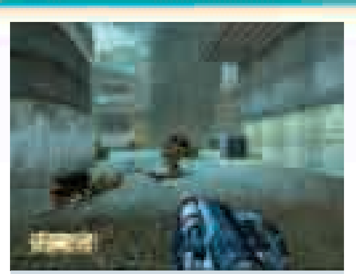
Vor kurzem war die Zukunft von Vivendi Universals Konsolen- und PC-Bereich noch ungewiss, nun zeigt sich ein Lichtstreif am Horizont der verunsicherten Mitarbeiter. Anstatt erfolgreiche Labels wie Blizzard, Sierra & Co. zwecks Schuldenabbau abzustoßen, will der angeschlagene Unterhaltungskonzern nun nächstes Jahr die Spieletochter an die US-Börse bringen. Zudem soll weiter expandiert werden – der schwedische Entwickler Massive Entertainment ("Ground Control") wurde soeben übernommen, weitere Studios könnten folgen.

Mod-Chip-Ärger: Keine Xbox mehr in Australien?

Microsoft und Sony sind erzürnt über die Rechtsprechung auf dem fünften Kontinent: Ein Gericht hatte Ende Juni eine Klage des PS2-Konzerns gegen einen Mod-Chip-Händler abgewiesen und die Rechtmäßigkeit von Regionalcodes bei Konsolenspielen in Frage gestellt. Das Gericht verwies auf die Tatsache, dass man mit Mod-Chips absolut legale Importversionen spielen könne und daher kein Verbot in Frage komme. Konsumentenvereinigungen in Australien versuchen bereits seit längerem, das Recht der Einwohner auf billigere Übersee-Importe zu erstreiten. Nun hat sich der Microsoft-Obere Steve Ballmer kritisch zur Haltung der australischen Staatsorgane geäußert und durchblicken lassen, dass – so es keine Änderung an den gesetzlichen Rahmenbedingungen gebe – der Verkauf der Xbox ökonomisch keinen Sinn für Microsoft mache. Eine offene Drohung, Australien künftig nicht weiter mit Konsolen und Software zu bedenken.
Weiter beim Kampf gegen Mod-Chips sind die großen Drei Microsoft, Sony und Nintendo in Hongkong gekommen. Mitte September wurde gegen den Importhändler Lik Sang eine einstweilige Verfügung erwirkt, die untersagt, weiterhin Chips und diverses Backup-Gerät anzubieten und zu bewerben.

Bundles sollen Geschäft beleben

In den USA und Deutschland sollen Konsolen-Bundles das Weihnachtsgeschäft für Microsoft und Nintendo zum Brummen bringen. Während die Amerikaner 199 Dollar für eine neue Xbox samt der beiden Sega-Titel "Jet Set Radio Future" und "Sega GT 2002" hinlegen müssen, dürfen wir für 249 Euro zuschlagen – die zwei Spiele sind also praktisch kostenlos. Nintendo gebärdet sich etwas geiziger: Das Bundle aus Gamecube, "Super Mario Sunshine" und Memory Card 59 kostet 190 Dollar respektive 260 Euro.


Schuldenberg dank "Turok Evolution".

Turok versagt: Verluste bei Acclaim

Der im letzten Jahr erst von schweren Finanznöten genesene Hersteller Acclaim muss 2002 bittere Rückschläge hinnehmen. Besonders die schwachen Verkäufe des hochgepriesenen Trendtitels "Aggressive Inline" und des Ego-Shooters "Turok Evolution" haben dazu beigetragen, dass die Firma für das letzte Quartal einen Verlust von 28,2 Millionen Dollar anmelden musste. Insgesamt hat man in diesem Fiskaljahr 4,5 Millionen Dollar Miese gemacht – im Jahr zuvor war's noch ein Plus von 17,3 Millionen. Besonders bedenklich ist die Geschäftsentwicklung vor dem Hintergrund, dass die gesamte Industrie 2002 gewachsen ist: "Wir sind sehr enttäuscht", so Acclaim-Präsident Rodney Cousens.

NACHSPIEL

ERFOLG DURCH EMPÖRUNG

Auch Skandal-PR schafft Öffentlichkeit: Was Werbe-Profis teilweise als Instrument ihrer Arbeit nutzen (man erinnere sich an die geschmacklose Benetton-Kampagne), scheint einigen Spieleherstellern diesen Monat regelrecht in den Schoß gefallen zu sein. Zwar mag Electronic Arts sich wegen der Kahn-Geschichte über Anwaltskosten sowie Zeit- und Nervenaufwand grämen, zum einen scheint aber die Klage nicht wirklich haltbar zu sein (schließlich besitzt der Hersteller die nötigen Lizenzen), zum anderen geisterte die Meldung prominent durch Boulevard- und Fachpresse – effektiver als Printwerbung, die ja auch eine Stange Geld gekostet hätte. Acclaim hat's letztlich noch besser getroffen – weshalb die Empörung ihres Chefs Greg Fischbach lächerlich und dezent verlogen anmutet. "BMX XXX" hebt sich (ungeachtet der Qualität) nur deshalb aus der Masse der Trendsportspiele hervor, weil es mit Anzüglichkeiten und pubertärem Schweinkram gespickt ist. Und je mehr Aufregung es hierüber gibt (bezeichnenderweise in den USA, wo seit jeher Kindern und Jugendlichen klaffende Schusswunden eher zugemutet werden als blanke Busen), desto besser steht es um die Absatzchancen des Spiels. Vielleicht nehmen sich andere Hersteller ja ein Beispiel an der geglückten Aktion und Titel wie "Starfoxxx" oder "Beach Hooters" wären dann nur eine Frage der Zeit...

Trubel um Tripel-X

Cleverer Schachzug von Acclaim: Eigentlich ist am Trendsportspiel "BMX XXX" nicht viel ungewöhnliches – abgesehen vielleicht von ein paar nackten Pixelbrüsten, Spielfiguren aus der Rotlichtszene und Texten, die etwas zur Obszönität neigen. Während auf dem alten Kontinent aber solcherlei plumpe Anmache der männlichen Videospiel-Zielgruppe eher Grinsen oder Kopfschütteln hervorruft, regt sich im Land der unendlichen Prüderie Widerstand.
Nachdem sich laut Acclaim bereits einige Magazine weigerten, die Printwerbung zu dem Titel abzudrucken, haben nun einige umsatzstarke Kaufhausketten – darunter Wal-Mart, Toys'R'Us und KB Toys – angekündigt, das Spiel nicht im Sortiment zu führen. Ein Sprecher von Wal-Mart zur Nachrichtenagentur Reuters: "Wir werden keine Software anbieten, die Vulgarität oder Nacktheit beinhaltet." Acclaim-Chef Greg Fischbach hält dagegen und spricht von einer unfairen Behandlung durch die Händler: "Ich glaube wirklich nicht, dass das Spiel viel weiter geht als einige andere im Markt."
Während die Skandal-PR dem Titel in den USA eher nutzt als schadet, steht Acclaim in Australien vor einem echten Problem: Das 'Office of Film and Literature Classification' – eine Staatsbehörde, die Unterhaltungsprodukte altersbewertet – hat eine Klassifizierung des Titels abgelehnt und verhindert damit, dass "BMX XXX" auf dem fünften Kontinent in den Verkauf kommt. Erst wenn der Schweinkram entfernt wird, kann das Spiel ausgeliefert werden – ähnlich geht's dort übrigens "GTA Vice City", auch hier sollen sexuelle Anzüglichkeiten geschnitten werden.



Stein des Anstoßes, Nr. 1: Die plumpe "BMX XXX"-Printwerbung.



Stein des Anstoßes, Nr. 2: Für das Rendern des Gesichts blieb keine Rechenzeit übrig.

Japan: Konami überholt Nintendo

Konami hat in der japanischen Sommersaison von April bis September Nintendo vom Thron des erfolgreichsten Software-Herstellers gestoßen. Insgesamt 3,2 Millionen Spiele hat das "Metal Gear Solid"-Haus in dieser Periode verkauft (davon allein knapp eine Million "Winning Eleven 6"). Nintendo setzte 2,4 Millionen Mini-DVDs und Module ab. Bandai folgt auf Platz 3 mit 1,7 Millionen Einheiten.
Nichtsdestotrotz war 2002 bislang für sämtliche Hersteller enttäuschend: 29 Prozent sank der Umsatz bei Konsolen und mobilem Spielgerät im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. Am schwächlichsten fiel dabei die Leistung der Xbox aus: Nur 89.000 Einheiten konnte Microsoft in einem halben Jahr absetzen (in der selben Zeit verscherbelte Sony 1,62 PS2, Nintendo 304.000 Gamecubes). Ebenfalls eine Enttäuschung war der Verkauf von "Super Mario Sunshine": Nur 600.000 Stück konnten seit dem Erscheinen an den Mann gebracht werden – im Vergleich zu den Mario-Vorgängern ("Super Mario 64" verkaufte weltweit über 11,6 Millionen Einheiten) ein dürftiges Ergebnis.

Eidos verpennt Weihnachtsgeschäft

Der englische Hersteller Eidos hat seine zwei wichtigsten Titel für das Weihnachtsgeschäft 2002 verschoben. Sowohl "Tomb Raider: Angel of Darkness" (PS2, PC), als auch "Championship Manager 4" (PC) werden aufgrund einer Management-Entscheidung nun erst im Februar 2003 erscheinen. Zwar seien die beiden Titel in den finalen Entwicklungs- bzw. Testphasen, die Produkte würden aber dank der Verschiebung und dem dadurch möglichen Feinschliff eine "Maximierung des Spielerlebnisses und des Marktpotenzials" erfahren. Laut Eidos wirke sich die Verschiebung der ersehnten Next-Gen-Lara und des in Großbritannien beliebten Fußballmanagers nicht negativ auf die Finanzen des Konzerns aus.



AM RANDE

+++ Kino-Zombies kehren zurück: Capcoms Horrorserie kommt 2003 zum zweiten Mal in die Kinos. "Resident Evil: Nemesis" wird vom Regisseur des ersten Teils, Paul Anderson, gedreht, auch Schauspielerin Milla Jovovich ist wieder mit von der Partie. **+++ Unschuldige Xbox:** Obwohl Nippon nicht gerade das Land der Xbox-Begeisterung ist, bekommen die Japaner eine weiße Sonderedition der Konsole spendiert. Die auf 999 Stück limitierte "Panzer Dragoon Orta"-Edition kann über eine Sega-Webseite geordert werden und wird 35.800 Yen (knapp 300 Euro) kosten. **+++ Interplay dem Ende nahe:** Der schwer angeschlagene US-Hersteller musste eine neuerliche Schlappe hinnehmen. Weil Minimal-Voraussetzungen nicht erfüllt werden konnten, wurde die Aktie aus dem 'Nasdaq Small Cap Market' (dem kleinen Bruder der amerikanischen Technologiebörse) gelistet. **+++ Activision kauft wieder ein:** Der "Tony Hawk"-Hersteller investiert erneut ein paar Millionen. Diesmal wurde das kalifornische Studio Luxoflux übernommen, 30 Mitarbeiter wurden in den Konzern integriert. Luxoflux verbinden bereits einige Produkte mit Activision: So entwickelte man die "Vigilante 8"-Reihe und "Star Wars: Demolition" für den Hersteller. +++

ALLE ZEITEN

PlayPlayStation, 08/02
Der beste Ego-Shooter aller Zeiten, Timesplitters 2 kommt.

OPM, 02/02
Timesplitters 2 wird die neue Ego-Shooter-Referenz – davon sind wir nach einer ersten spielbaren Version schon jetzt überzeugt!

PSG, 02/02
Timesplitters 2 wird ein technisches und spielerisches Highlight! Einschätzung: Super!

PlayPlayStation, 08/02
Für alle Ego-Shooter-Fans werden im September Geburtstag, Weihnachten und Ostern auf einen Tag fallen.

OPM2, 09/02
Der Eidos-Shooter hat den Ego-Shooter-Thron fest im Visier. Wir freuen uns nun auf die neue Ego-Shooter-Referenz.

TimeSplitters 2



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Kartenspiele

Big N zwischen Innovation und Abzocke: MAN!AC hat den Card-e-Reader getestet



Die e-Reader-Hardware gibt's für 40 Dollar in den USA – ein deutscher Termin steht nicht fest.

Das "Pinball"-Set: Auf der Rückseite der Karten findet Ihr die Gebrauchsanweisung des Spiels.

Auf "Animal Crossing"-Karten sind Goodies für das Gamecube-Spiel in den Streifen codiert.

Wie im Kaufhaus: Die Karte wird durch den Reader gezogen.

Je zwei Codestreifen befinden sich auf den Pokémon-Sammelkarten.

Zu den Hochzeiten des Pokémon-Booms strömten nicht nur über den Verkauf diverser Monster-Module für Game Boy und Game Boy Color Millionen in die Nintendo-Kassen, auch das Geschäft mit Lizenzen sorgte für tiefschwarze Zahlen. Neben Plüsch-Pikachus und Enton-Frühstücksflocken entpuppten sich vor allem die Pokémon-Sammelkarten (von "Magic the Gathering"-Haus Wizards of the Coast) zum Verkaufsschlager. Doch der Boom ist vorbei, die GBA-Pokémon-Spiele lassen auf sich warten und die Zielgruppe ist auf Nintendos neues Handheld noch nicht so richtig angesprungen.

Mit einer cleveren Hardware könnte die Pokémania (aber auch der Retrozug) allerdings wieder ins Rollen kommen: Seit Mitte September ist der Card-e-Reader in den USA erhältlich, für 40 Dollar eröffnet sich Euch eine innovative Form der Unterhaltung mit dem GBA – und Nintendo eine weitere dicke Chance, Taschengelder einzusacken.

Zieh's durch

Der knapp 11 cm lange und am oberen Ende 9,5 cm breite e-Reader wandert einfach in den Modulschacht des GBA – der Expansion Port ist durchgeschliffen, damit Ihr Euer Handheld weiterhin mit anderen GBAs oder dem Gamecube verlinken könnt. Beim Einschalten des Taschenspielers – der Reader kommt ohne eigene Batterie-Bestückung aus – begrüßt Euch eine Frauenstimme, die das Befehlsmenü vorliest und Bildschirmanweisungen in Worte fasst. Drei Optionen stehen zur Verfügung: Über 'Scan Card' lest Ihr Eure Sammelkarten ein, 'Communication' lässt Euch in die Konsolen-Außenwelt linken und über 'Access saved data' kommt Ihr an bereits eingelesene Daten. Zwei Karten-Päckchen werden mit dem e-Reader mitgeliefert: Ein Exemplar aus der 'NES Series' und ein Schnupperpack mit einer 'Game&Watch'-, einer "Animal Crossing"- und drei Pokémon-Karten.

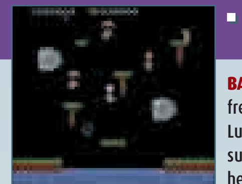
Die Bedienung des Geräts ist simpel, die Technik verblüffend: Fünf Karten befinden sich z.B. in einem Folienpack der NES-Serie – neben Handbuch-artigen Hinweisen auf jeder der Karten findet Ihr am oberen und unteren Rand jeweils einen Code aus unzähligen winzigen Pünktchen. Dieser Codestreifen wird durch den e-Reader gezogen – etwas mehr als zwei Kilobyte Daten wandern auf diese Weise in den GBA. Da selbst angegraute NES-Module etwas üppigeren Speicherplatz boten, ist z.B. der gesamte Code von "Pinball" auf neun Streifen untergebracht. Habt Ihr alle Karten durchgezo-



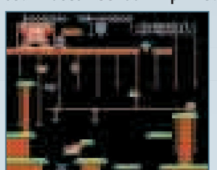
Zieht Ihr alle drei Evolutionsstufen-Karten eines Monsters durch den Reader, bekommt Ihr ein simples Pokémon-Minispiel spendiert.

8-Bit-Klassiker

Die NES-Spiele für den e-Reader



BALLOON FIGHT (NINTENDO, 1984): In dem frechen "Joust"-Clone flattert Ihr an zwei Luftballons über den Bildschirm und versucht, die Fluggeräte Eurer Gegner von oben herab zum Platzen zu bringen. Hängen diese anschließend am Fallschirm, könnt Ihr sie durch einen gezielten Schubs fertig machen. Beim Zusatz-Modus "Balloon Trip" flattert Ihr durch eine scrollende Szenerie.



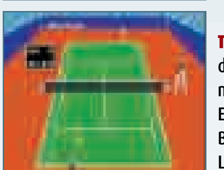
DONKEY KONG JR. (NINTENDO, 1982): Diesmal ist Mario der Böse: Als Jungaffe hüpft und klettert Ihr in dieser Automatenkonvertierung durch drei Levels, um im vierten Bildschirm Donkey Kong aus seinem Käfig zu befreien. Die e-Reader-Variante bietet wie das NES-Original zwei Schwierigkeiten, aber keinen (abwechselnden) Zweispieler-Modus.



EXITEBIKE (NINTENDO, 1984): Der wohl beste Titel im ersten Schwung NES-Software für den e-Reader. Solo oder gegen CPU-Konkurrenten brettert Ihr über fünf Motocross-Kurse und achtet dabei auf die Temperatur Eures Motors. Sogar der Strecken-Editor hat's in die Version für den e-Reader geschafft.



PINBALL (NINTENDO, 1983): Simulation eines Flipper-Automatens: Schussert mit zwei Paar Schlägern die Silberkugel über ein zwei Bildschirme großes Feld. Diverse Ziele, passable Physik und gelungener Tischaufbau bieten einen gemütlichen Geschicklichkeitstest – sogar ein Mario-Minispiel lässt sich freischalten.



TENNIS (NINTENDO, 1983): Krudes, aber ordentlich spielbares Tennis. Mit CPU-Gegnern in fünf Schwierigkeitsgraden haut Ihr Euch die Filzbälle um die Ohren – A- und B-Buttons dienen gewöhnlichen Schlägen bzw. Lobs. Im Gegensatz zur originalen NES-Version bietet die e-Reader-Variante kein Doppelspiel, also auch keine Link-Option.

gen, beglückwünscht Euch der e-Reader mit einem fröhlichen Sound und Ihr dürft ein klassisches NES-Spiel auf dem GBA zocken. Jeweils einen Titel kann der Reader speichern, nach dem Aus- und Einschalten müsst Ihr die Karten also nicht nochmal durchziehen. Fünf NES-Packs sind momentan für fünf bis sechs Dollar erhältlich (siehe Kasten).

Mehr als Retro

Während die NES-Serie, von der bereits eine zweite Reihe angekündigt ist, vor allem Videospiel-Veteranen in Verzückung bringt, werden durch weitere Sammelkarten-Sorten größere Zielgruppen angesprochen. Für Nintendo sicher am wichtigsten: Die neue Pokémon-Reihe. 165 Karten umfasst sie insgesamt, neben Bildern und Daten zum klassischen, CPU-losen Kartenspiel bieten die Pappkartons zwei Codestreifen. Der 1,2 KB große Datensatz an der kurzen Kartenseite enthält lexikalische Zusatzinfos zum jeweiligen Pokémon, ein langer Streifen codiert ein Drittel eines Minispiels. Zieht Ihr alle drei Karten mit den Evolutionsstufen eines Monsters durch den e-Reader, dürft Ihr Euch mit einem simplen Reaktionstest vergnügen.



Cool: Die Vorderseite der 'Game&Watch'-Karte zeigt ein Foto des LCD-Originals. Auch gespielt wird klassisch.

Ebenfalls einen spaßigen Zeitvertreib bieten die 'Game&Watch Collection'-Karten: Auf der Vorderseite findet Ihr das Foto eines klassichen LCD-Spielchens wie "Manhole", auf der Rückseite sind die Gebrauchsanleitung und zwei Codestreifen, die das Original auf Euer GBA-Display zaubern.
Eine gewitzte Anwendung des e-Readers sind Zusatzfeatures zu aktuellen Gamecube-Spielen: Im Promo-Pack findet Ihr eine "Animal Crossing"-Karte – diese schaltet bei Verbindung mit dem Gamecube ein Goodie in der Lebenssimulation frei. Alternativ erhaltet Ihr auch ein Passwort, das im Spiel eingegeben werden darf.



Trumpf in der Hand?

Die Idee hinter dem e-Reader ist schlicht brillant: Sammelkartenwütige bekommen einen zusätzlichen digitalen Anreiz zum Kauf ihrer Päckchen, Retro-Fans erhalten originale Versionen ihrer klassischen Lieblinge – und das auf ein paar kleinen Pappkärtchen. Weniger spielerfreundlich ist der Preis, den Ihr für ein angegrautes NES-Spiel hinblättern müsst: Sollte der e-Reader bei uns erscheinen, kosten die 8-Bit-Titel mindestens fünf Euro. Für das Geld bekommt Ihr mindestens zwei der oft in Millionenauflagen produzierten Originalmodule auf dem Flohmarkt. Momentan ist das pfiffige Zusatzgerät also noch ein Fall für Sammler und Freaks. Mit einem vernünftigen Preispunkt und der richtigen Software (denkbar wären z.B. eine Mischung aus Fußballmanager und Sammelalbum oder Strategiespiele, bei denen Ihr Zusatzeinheiten am Kiosk kauft) könnte der e-Reader aber ein sinnvolles Zusatzgerät für den GBA werden. *sf*

Eine Frage der Priorität

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 9



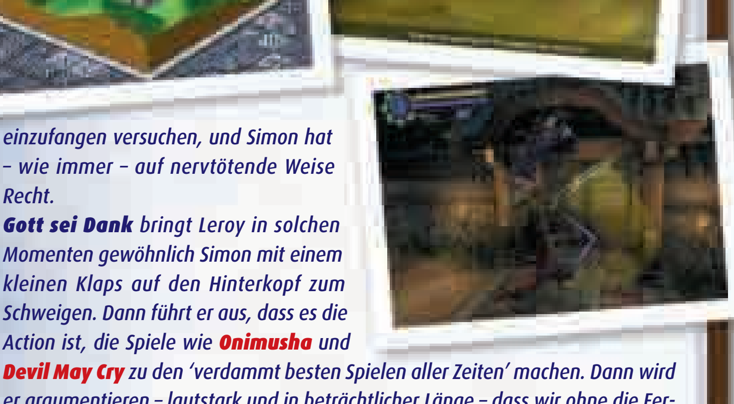
Die Brüder Dene und Simon Carter, Begründer des britischen Entwicklers Big Blue Box, lassen MAN!AC jeden Monat exklusiv in ihrem Tagebuch lesen. Mit viel englischem Humor beschreiben sie die Höhen und Tiefen des Entwicklerdaseins und erlauben einen Blick hinter die Kulissen der Programmierung von "Fable" – das früher "Project Ego" genannte Rollenspiel-Projekt ist dank beeindruckender Technik und ambitioniertem Design einer der wichtigsten Xbox-Titel für das kommende Jahr.



Das Aussehen Eures "Fable"-Heldens richtet sich nach Euren Taten.

Stell Dir für einen Augenblick vor, Du hättest all das nötige Geld, um Dein Traumspiel zu machen.

Du hättest all die Texturen und 3D-Modelle, die Du jemals brauchen könntest (außer Du machst eine Computerspiel-Version von "Deep Space 69"). Du hättest fantastische Grafikroutinen, die fähig wären, alles wunderschön und mit hoher Geschwindigkeit auf den Bildschirm zu zeichnen. Als Krönung hättest Du die talentiertesten Programmierer, die jemals Gottes schöne Welt zierten, die so begierig sind, ihre Arbeit zu beginnen, dass sie sich an ihre Computer-Terminals anketten. Alles wäre bereit, ein perfektes Spiel zu machen.



An welchen Aspekten des Spiels würdest Du zuerst arbeiten?

Dies ist die erste und möglicherweise wichtigste Frage, die sich ein nennenswerter Entwickler stellen wird. Gewöhnlich liegt die Priorität im Herausfinden, welche Aspekte des Spieldesigns fundamental sind, um den Titel spaßig, spielbar und einzigartig zu machen, und mit ihnen die Arbeit zu beginnen. Sind einmal all diese Elemente in Deinem Spiel, wirst Du idealerweise etwas haben, das wenigstens halbwegs das fertige Produkt repräsentiert, und Du kannst mit dem Herumspielen beginnen.

***Als erfahrene Entwickler** haben wir uns selbst logischerweise diese schwierigen Fragen bei "Fable" gestellt. Als erfahrene Entwickler haben wir unglücklicherweise auch alle unsere eigene Meinung, was der allerwichtigste Aspekt ist.*

***Fragt Matt**, und er wird ausführen, dass Miyamoto das **Mario 64**-Team dazu gebracht hat, den Fokus auf Mario zu legen, wie er sich bewegt und sich für den Spieler 'anfühlt'. Das ging bis zu dem Grad, dass Mario sein Dasein als simple Kugel begann, die durch eine Plattform-Umgebung rollte. Sein Punkt ist wohlüberlegt, denn das 'Gefühl' eines Spiels ist von kritischer Bedeutung. Andererseits würde Matts idealer Feierabend einen chloroformierten Miyamoto, einige erstklassige Gummimatten, eine Spritze mit Salzlösung und eine Familienpackung Papiertücher beinhalten.*

***Dagegen wird Simon sich darauf berufen**, dass der Versuch, eine Version zu spielen, ohne die KI für all die Leute in unserer Welt entwickelt zu haben, komplett hirnverbrannt wäre. In **Populous** und **Black and White** z.B. besaß die KI der Einwohner höchste Priorität und war der absolute Schlüssel, dem Spieler ein Gefühl von Freiheit und Macht zu geben. Dies ist genau das, was wir für "Fable" einzufangen versuchen, und Simon hat – wie immer – auf nervtötende Weise Recht.*

***Gott sei Dank** bringt Leroy in solchen Momenten gewöhnlich Simon mit einem kleinen Klaps auf den Hinterkopf zum Schweigen. Dann führt er aus, dass es die Action ist, die Spiele wie **Onimusha** und **Devil May Cry** zu den 'verdammt besten Spielen aller Zeiten' machen. Dann wird er argumentieren – lautstark und in beträchtlicher Länge – dass wir ohne die Fertigstellung unseres Kampf- und Magiesystems niemals ein wirkliches Gefühl dafür bekommen werden, wie es ist, "Fable" zu spielen.*

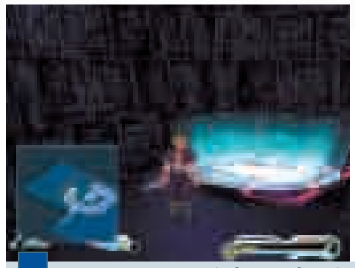
***Gewöhnlich** stellen wir an diesem Punkt fest, dass Angus während des Ganzen bereits vor sich hingeplappert hat. Als unser ansässiges Rollenspiel-Oberhaupt wird er herausstellen, dass jedes spielenswerte RPG einen 1A-Storyverlauf besitzt, um den Spieler bei Interesse zu halten und dem Ganzen ein Gefühl der Tiefe zu geben. Der Versuch, ein Spiel ohne Story zu entwickeln, wird er sagen, ist wie mit weit geöffnetem Mund gegen einen nahenden Orkan zu pinkeln.*

***Das Interessante an der Sache ist**, dass alle Recht haben. Eines der Probleme bei der Arbeit an einem Action-Simulation-Schleich-em-Up-Rollenspiel mit einem eigenen Magiesystem ist, dass all diese Elemente ungefähr gleich wichtig sind. Eine unserer größten Herausforderungen bislang war sicherlich, an allen diesen großen, schwierigen Aspekten des Spiels gleichzeitig zu arbeiten, nur damit wir einen wahren Eindruck vom vollen Geschmack dieses Dings bekommen.*

In Zeiten wie diesen versuchen wir, uns Denes mitreißenden Entwickler-Kampfschrei ins Gedächtnis zurückzurufen: "Nächstes Mal machen wir ein beschissenes Golfspiel!"

OVERSEAS

Grandia Xtreme





PS2 Dungeon-Oasen: In jedem Kerker sind ein bis zwei Teleporter (links) versteckt, mit denen Ihr zurück nach Locca reist – Speichern und Rasten ist nur dort möglich.

"Grandia" dürfte nach Squares "Final Fantasy"-Saga hierzulande wohl eine der bekanntesten RPG-Serien japanischer Machart sein. Zwar erschien der Erstling ursprünglich nur im fernen Osten auf Segas Saturn, die Playstation-Konvertierung schaffte es hingegen auch in hiesige Gefilde. Jahre später wiederholte sich die Geschichte: Ursprünglich als exklusiver Dreamcast-Titel angekündigt, zählte "Grandia 2" zu den besten Fantasy-Epen für den glücklosen 128-Bitter. Gut zwölf Monate nach der PAL-Veröffentlichung ließ es sich Euro-Publisher Ubi Soft nicht nehmen, eine technisch miserable Konvertierung für die PS2 auf den Markt zu bringen. Mit "Grandia Xtreme" hat Entwickler Game Arts nun endgültig das Lager gewechselt: Der dritte Teil bleibt Besitzern des Sony-Systems vorbehalten. Eine waschechte Fortsetzung stellt die neueste Episode aber eigentlich nicht dar. Vielmehr scheint der Untertitel für zweierlei Merkmale zu stehen: Extrem viele Kämpfe und extrem wenig Rahmenhandlung.



PS2 Wichtige Sequenzen sind mit Sprachausgabe unterlegt: Insgesamt mutet die Synchro trotz populärer Namen wie Mark Hamill oder Lisa Loeb aber nur mäßig an.

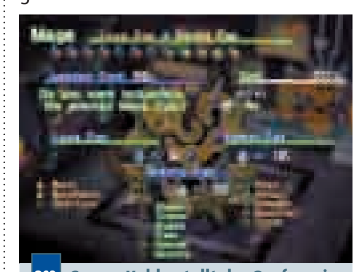


PS2 Die Zuguhr unten rechts legt die Reihenfolge aller Kampfbeteiligten fest. Spezialmanöver verbrauchen 'Skillpoints' (grüner Balken unter dem Heldenportrait).

Von Dungeon zu Dungeon

Vom Spielaufbau wie vom Schwerpunkt her geht "Grandia Xtreme" für heutige RPG-Standards ungewohnte Wege. Anstelle in üblicher Genre-Manier die Karriere eines Hauptcharakters vom Neuling bis zum Superhelden zu begleiten, werdet Ihr gleich zu Beginn ins kalte Wasser geworfen. Wehrdienstverweigerer Evann wird von der Nortis-Armee entführt und mit einer schwierigen Aufgabe betreut: Das Gleichgewicht der Elemente ist ins Wanken geraten, und Ihr sollt von Tempel zu Tempel ziehen, die mysteriösen Störungen zu beheben. Doch natürlich ist der Zwangsrekrut dabei nicht allein. Auch die übrigen Völker des Landes haben unter der sogenannten 'Elemental Disorder' zu leiden und schicken Ihre fähigsten Vetreter aus, Nortis, dem Feind vergangener Kriege zu helfen. Dass der kollektive Friede nicht das eigentliche Ziel der Nortis-Befehlshaber ist, findet die bunt zusammengewürfelte Heldentruppe erst sehr viel später heraus. Allerdings darf Evann immer nur drei Verbündete mit in den Kampf nehmen. Die übrigen Mitglieder der insgesamt siebenköpfigen Schar warten brav im Hauptquartier auf ihren Einsatz.

Ausgangspunkt des Abenteuers ist der kleine Armee-Stützpunkt Locca. Bevor Ihr in einen Kerker stürmt, stattet Ihr Eure Recken hier mit frischer Rüstung aus, erholt Euch von vergangenen Schlachten oder lasst Euch



PS2 Gegen Kohle stellt der Dorfmagier immer neue Mana-Eier her.

COMING NOW...

in USA

NOVEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
ATV Offroad Fury	Sony	Rennspiel	realistisch
BMX XXX	Acclaim	Sportspiel	sicher
Freaky Flyers	Midway	Rennspiel	sicher
Mortal Kombat Deadly Alliance	Midway	Beat'em-Up	realistisch
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	Jump'n'Run	sicher
Crimson Sea	Koei	Strategie	sicher
Mech Assault	Microsoft	Action	sicher
Serious Sam	Take 2	Ego-Shooter	sicher
Die Hard Vendetta	Vivendi	Ego-Shooter	sicher
Sonic Mega Collection	Sega	Jump'n'Run	unwahrscheinlich

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Evolution Snowboarding	Konami	Sportspiel	sicher
Pride	THQ	Beat'em-Up	sicher
RPG Maker 2	Atlus	Baukasten	unwahrscheinlich
Star Wars Clone Wars	LucasArts	Action	sicher
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	Ego-Shooter	sicher
Brute Force	Microsoft	Action	sicher
Dark Angel	Vivendi	Action	sicher
DOA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo	Sportspiel	sicher
Battlebots	THQ	Strategie	sicher
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	Action	sicher

in JAPAN

NOVEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Breath of Fire 5	Capcom	Rollenspiel	realistisch
Dark Chronicle	Sony	Action-Adventure	realistisch
Drihoo	Highway Star	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Innocent Tears	Global A	Strategie	unwahrscheinlich
Eternal Arcadia	Sega	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Mario Party 4	Nintendo	Partyspiel	sicher

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Shinobi	Sega	Action	realistisch
Unlimited SaGa	Square	Rollenspiel	realistisch
Panzer Dragoon Orta	Sega	Action	unwahrscheinlich
Thousand Land	From Software	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	sicher
Mr. Driller Drill Land	Namco	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

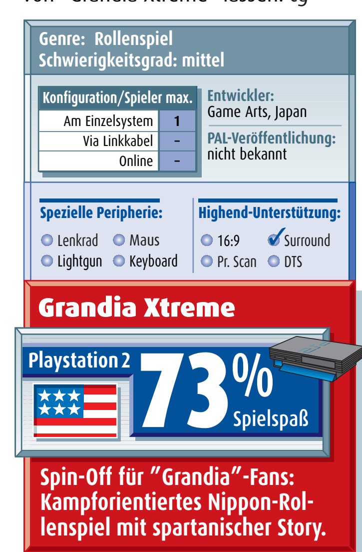
vom Dorfzauberer neue Zaubertricks beibringen. Das Magiesystem des Vorgängers wurde dabei konsequent weiterentwickelt: Nach wie vor kann jeder Held eine bestimmte Anzahl Mana-Eier anlegen, die ihn mit bestimmten Sprüchen ausstatten. Erstmals könnt Ihr gefundene Eier nun mit anderen kombinieren, um so wirkungsvollere Exemplare bzw. Zaubermanöver zu erhalten. Zusätzlich verfügen die Recken über eine Reihe individueller Special Moves. Ob Defensiv-Verstärker oder 360-Grad-Attacke – jeder Einsatz dieser sogenannten Skills steigert deren Wirkungsweise. Erreicht Ihr einen bestimmten Skill-Level, lernen Eure Schützlinge neue Manöver. Im späteren Verlauf schließen sich die Kämpen für besonders wirklungsvolle Angriffe auch zu Zweier- und Dreier-Teams zusammen, um der monströsen Übermacht Einhalt zu gebieten.

Fließband-Keilereien

Ist Eure Wunsch-Party passend ausgerüstet, findet Ihr Euch nach einem Klick auf der Oberweltkarte auch schon im angewählten Dungeon wieder. Dieser besteht im Regelfall aus zig Stockwerken, dutzenden Kammern und schier endlosen Ganglabyrinthen – von den ungezählten Monsterhorden ganz zu schweigen. Am bewährt genialen Kampfsystem wurde bis auf ein paar Kleinigkeiten wenig geändert: Eine Art fortlaufende Uhr entscheidet bei den rundenbasierten Gefechten, wann welche Kampfpartei zum Zuge kommt. Erreichen die als kleine Icons dargestellten Helden und Schurken eine bestimmte Markierung auf dem Rund, wird der Kampf eingefroren, bis Ihr das optimale Manöver für den Charakter ausgewählt habt. Passiert das Icon eine weitere Markierung, wird die gewünschte Aktion ausgeführt. Wie lange diese zweite 'Fahrt' dauert, hängt immer von der Art der Handlung ab: Normale Schwerthiebe werden meist Sekunden später ausgeführt, mächtige Magieattacken hingegen benötigen einiges an Vorbereitungszeit. Das richtige Timing ist folglich der Schlüssel zum Sieg.

Wer kampflastige Abenteuer mag, wird "Grandia Xtreme" lieben. Ein Dungeonbesuch nimmt locker zwei bis drei Stunden in Anspruch, außer zahllosen Monsterduellen haben die komplexen Kerker nur die üblichen Rästelstandards zu bieten. Das gewohnt gute Kampfkonzept in Kombination mit den aufgepeppten Skill- und Magiesystemen dürfte Schlachtenfanatiker lange motivieren – auch wenn der Schwierigkeitsgrad bis zur Spielmitte zu niedrig angesiedelt ist. Sucht Ihr hingegen nach einem Story-lastigen Epos, facettenreichen Charakterzeichnungen sowie spannenden Sidequests, solltet Ihr die Finger von "Grandia Xtreme" lassen. *cg*

PS2 Die Balkenanzeige rechts gibt an, wie gefährlich der anstürmende Gegner ist – glücklicherweise werden Feinde und Schätze auf der Auto-Karte eingezeichnet.



Dynasty Tactics



PS2 Je nach Position und Fähigkeit Eurer Einheit greift Ihr einen Feind auf gewöhnliche Weise an oder nutzt eine der knapp 20 Taktiken, um ihm richtig weh zu tun.



PS2 Neben dem Kampfbildschirm ist die Weltkarte Euer zweites Betätigungsfeld: Hier werden Offiziere rekrutiert oder Armeen in Feindesland verschoben.

Trotz Ausflügen in den Trendsport- ("Yanya Caballista") und Musikspielbereich ("Gitaroo Man") bastelt Koei weiter am Image der Strategiespiel-Experten. Neuestes Produkt rund um der Japaner liebstes Szenario – den legendären drei Königreichen – ist "Dynasty Tactics". In einer geschickten Mixtur aus trockener Taktik und fabelhaften Schlachtensequenzen sollen Jungoffiziere wie Profigeneräle vom Reiz des Herumschiebens chinesischer, mittelalterlicher Truppen überzeugt werden.

Auf die Taktik kommt's an

Nach einem kurzen Tutorial, das Euch die Grundlagen der Einheitenbewegung auf dem in Quadrate eingeteilten Schlachtfeld vermittelt, wählt Ihr einen von drei Feldherrn respektive Plots. Als Liu Bei, Cao Cao oder Sun Ce bekommt Ihr anschließend das fernöstliche Riesenreich in einer "Romance of the Kingdoms"-artigen Übersichtskarte präsentiert: Hier agiert Ihr rundenweise neben etlichen CPU-Warlords, verschiebt Armeen, heuert neue Offiziere samt Truppen in Euren Städten an oder schickt Diplomaten auf Tour.

Stoßen Eure Heere auf einen Feind (den Ihr zwecks Missionserfüllung gewöhnlich innerhalb einer bestimmten Rundenzahl zu vernichten habt), wird in das Schachbrett-artige Kampfareal umgeschaltet. Die Motivation der aufmarschierten Truppen, die jeweils von einem Offizier angeführt werden, bestimmt die Zugreihenfolge: Sind Eure Mannen dran, verschiebt Ihr die Kohorte über das Gelände und/oder greift feindliche Einheiten an. Allerlei Variablen wie Geländevorteile, die Art der Kampfbeteiligten (z.B. Infantrie, Kavallerie, Bogenschützen oder Pioniere) und die Richtung des Angriffs bestimmen über die Fallenden auf beiden Seiten. Wichtigstes strategisches Element sind allerdings die Taktiken, über die die Offiziere verfügen: Setzt Ihr die gewöhnlich einmalig in der Schlacht einsetzbaren Kriegskniffe ein, durchstoßt Ihr z.B. eine ganze Reihe gegnerischer Kompanien, lasst den Feind in eine Grube stürzen oder treibt ihn ein Feld in die Flucht. Durch geschickte Aufstellung der Armeen lassen sich zudem die Taktiken mehrerer Offiziere kombinieren – so zermalmt Ihr unter Umständen den Gegner in einem Zug, ohne auch nur einen Mann zu verlieren. Anschaulich in Szene gesetzt wird Euer Geschick durch Sequenzen à la "Kessen 2", in denen hunderte Soldaten unter Kriegsgetöse ihrem Handwerk nachgehen.

Insgesamt bietet "Dynasty Tactics" hübsch inszenierte Taktikkost, der es allerdings bei der KI und im Bereich des Truppenmanagements auf der Weltkarte an Tiefe mangelt. Herausfordernd ist es trotzdem. *sf*

PS2 Gewohnt beeindruckende Massenschlacht-Sequenzen peppen das Geschehen optisch auf – am Ende des Schnipsels wird wieder die Kampfkarte übergeblendet.


Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Mass Media, USA
PAL-Veröffentlichung: 4. Quartal

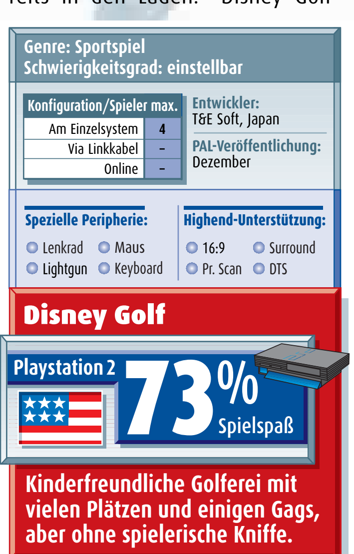
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), Pr. Scan, DTS

Dynasty Tactics
Playstation 2 – 73% Spielspaß

Atmosphärisch präsentiertes, beizeiten seichtes Strategiespiel mit cleverem Taktiksystem.

Disney Golf

Während Konami seine Disney-Großoffensive noch vorbereitet, landet ein anderer Maus-Vertreter bereits in den Läden. "Disney Golf" stammt aus dem Hause Electronic Arts und wurde von T&E Soft entwickelt – den Machern des zu Unrecht beim PS2-Start wenig beachteten "Swing Away Golf".



Mit Holz und Eisen

Mit Donald, Goofy & Co. (Mickey ist nur als Kommentator dabei) wandert Ihr über sechs hübsch designte und optisch angenehm abwechslungsreiche Golfplätze. Neben normalen Standardpartien sind auch die üblichen Varianten wie 'Match Play' (Spiel um Lochgewinn) oder 'Skins' (Spiel um Goldmünzen) dabei. Dazu gesellen sich Wettbewerbe um den weitesten Schlag und die beste Lochannäherung sowie das besonders mit Freunden feine 'Combination Play': Dabei treten Zweierteams gegeneinander an und schlagen ihren Ball jeweils abwechselnd.



PS2 Golfspielen leicht gemacht: Kommt Ihr näher ans Loch, wird auf der Schlagleiste die ideale Stärke markiert.

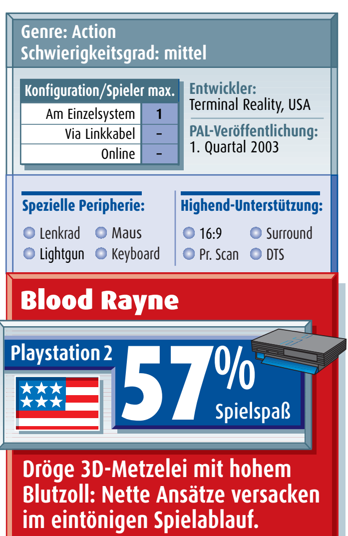
Die Steuerung und der Schwierigkeitsgrad sind zielgruppengerecht einfach gehalten, dank einsetzbarer Extras wird's gar noch leichter. Zudem vermisst Ihr trotz freischaltbarer Kurse einen zünftigen Karriere-Modus – wer ein unkompliziertes Golf sucht, liegt hier dennoch nicht verkehrt. *us*



PS2 Am Lochende genießt Ihr je nach Ergebnis charaktertypische Gags.

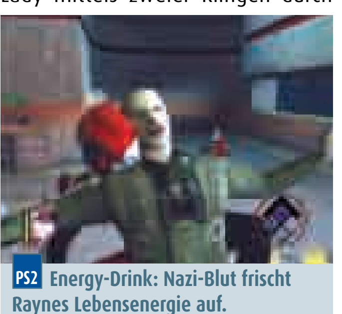
Blood Rayne

Während der diesjährigen E3 sorgte Terminal Realitys Horrorschocker vor allem durch seine rabiate Inszenierung sowie eine krude Story für dezentes Aufsehen: Auf der Spur einer geheimnisvollen Nazi-Verschwörung beißt und schnetzelt sich Halbvampirin Rayne durch Dutzendschaften schleimiger Mutanten, fauliger Zombies und hochrangiger Dritte-Reich-Schergen.



Matrix trifft Blade...

...so lässt sich die schlichte 3D-Metzelei treffend beschreiben. Von den Sümpfen Louisianas über eine argentinische Germanen-Festung bis in die neonbeleuchteten Hallen einer U-Boot-Fabrik führt Euch Raynes Auftrag um den halben Erdball. Vordergründige Missionsziele wie Schalterumlegen oder Ausgangsuchen sind dabei das kleinste Problem, vielmehr halten Euch die mannigfaltigen Gegner auf Trab. Via L1 fetzt sich die Vampir-Lady mittels zweier Klingen durch feindliche Polygon-Leiber, per rechtem Pendant legt sie mit etlichen Schusswaffen auf weit entfernte Gegner an. Spielerisches Highlight der Schlachtplatte sind zweifellos Raynes Spezialmanöver: Auf Tastendruck springt sie Bösewichten an den Hals und saugt deren Lebensaft, schaltet zum Wändedurchleuchten in eine Art Thermoblick oder bekämpft das grausige Gesindel im "Matrix"-ähnlichen Zeitlupen-Modus.



PS2 Energy-Drink: Nazi-Blut frischt Raynes Lebensenergie auf.

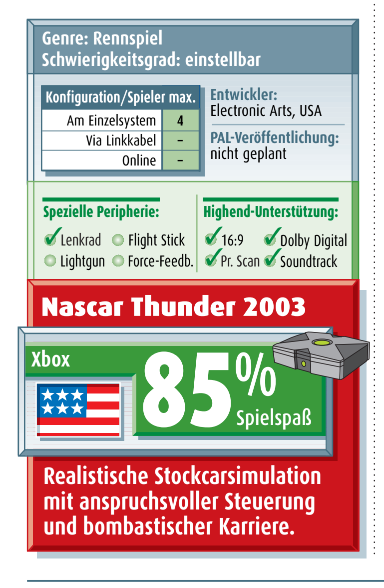


PS2 Attacke der Monsterspinne: Schweißtreibende Duelle gegen monströse Zwischengegner dürfen auch in "Blood Rayne" nicht fehlen.

Dass während der gleichförmigen Aufträge Blut gleich kubikliterweise fließt und Köpfe im Sekundentakt rollen, dürfte zumindest Splatterliebhaber zeitweise motivieren. Nach ein paar Missionen dürfte aber selbst denen die plakative Schlachtorgie mangels Abwechslung zu langweilig werden. Häufig unübersichtlicher Levelaufbau und maue Optik manövrieren "Blood Rayne" noch weiter ins spielerische Abseits. *cg*

NASCAR Thunder 2003

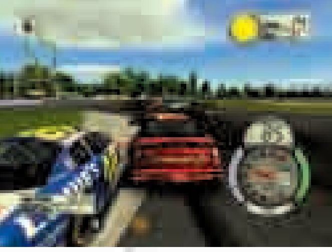
Man mag's kaum glauben, doch es stimmt: EA bringt nicht mehr jeden Titel ohne Rücksicht auf Verluste nach Europa. Neben diversen Baseball- und College-Titeln bleibt uns u.a. die "NASCAR Thunder"-Serie vorenthalten. Um letztere ist es schade, denn das ruppige amerikanische Tourenwagen-Pendant hat mehrere Dinge, die der Formel 1 derzeit abgehen: Spannende Überholvorgänge und Rennen, bei denen der Sieger nicht bereits nach dem Start feststeht.

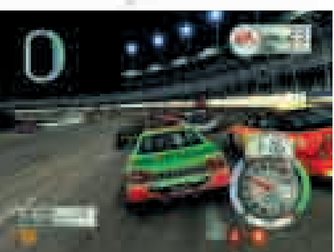


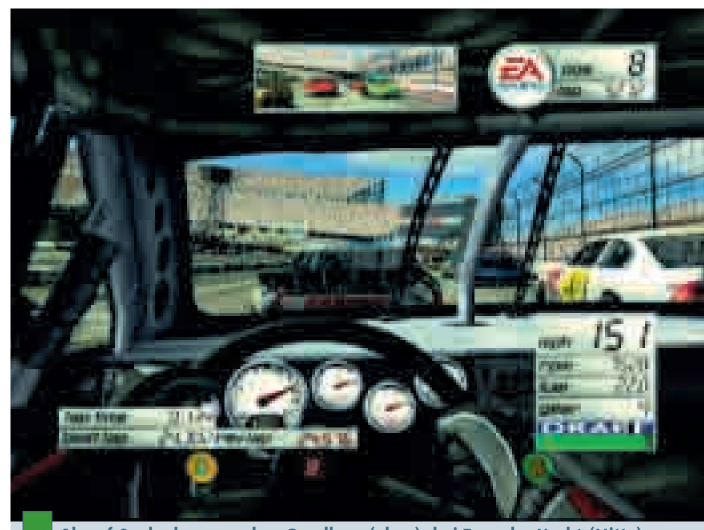
Das Vorurteil, dass Ovale (die den Löwenanteil der anfänglich 23 Kurse ausmachen) immer gleich sind, widerlegt "NASCAR Thunder 2003" eindrucksvoll: Sitzt Ihr erst mal hinter dem Steuer eines Boliden, merkt Ihr im Handumdrehen, dass je nach Strecke und Kurvenart grundlegend unterschiedliche Fahrweisen und ein geübter Umgang mit der feinfühligen Steuerung gefragt sind – da zudem über 40 Konkurrenten mit Euch um die Positionen rangeln, sind spannende Duelle an der Tagesordnung.

Zwei Jahrzehnte Raserei

Bei Einzelrennen und der 'Lightning Challenge', in der Ihr historische Situationen nachspielt, gewinnt Ihr durch Top-Leistungen Nummernschilder, mit denen Ihr neue Kurse, Fahrer und Lackierungen freischaltet. Wer viel Zeit hat, wagt sich an eine komplette Saison mit bis zu 36 Rennen oder startet eine Karriere. Satte 20 Jahre umfasst dieser Modus, in dem Ihr nicht nur das Vehikel lenkt, sondern Euch um alle Aspekte Eures Rennstalls kümmert. Schließt Verträge mit Sponsoren, engagiert und feuert Crew-Mitglieder, steckt Geld in die Entwicklung besserer Wagenteile und organisiert die nötigen Wartungsarbeiten. Neben den bombastischen Optionen überzeugt auch die Technik: Zwar ist die Bildrate je nach Kurs mehr oder weniger hoch, doch angesichts von 40 detaillierten Autos inklusive Spiegelungen auf dem Kurs (selbst im Vierer-Splitscreen sind noch vier CPU-Konkurrenten dabei) kann man damit gut leben. Wer auf seinen Schumi verzichten kann, bekommt hier eine Top-Raserei. *us*

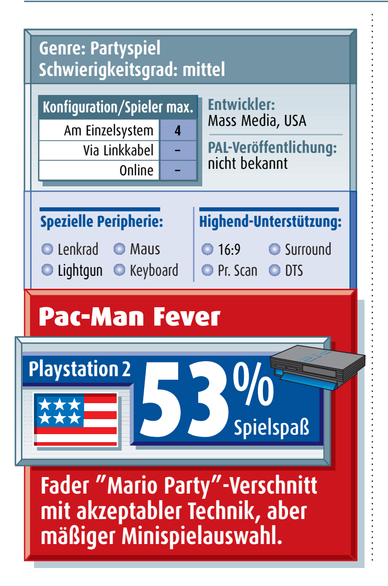






XB Ob auf Oval oder normalem Rundkurs (oben), bei Tag oder Nacht (Mitte), von außen oder im Cockpit (unten): NASCAR-Rennen sind immer heiß umkämpft.

Pac-Man Fever



Da Sony keine Anstalten macht, "Mario Party" für die eigene Konsole zu kopieren, springt kurzerhand Namco in die Bresche: Wie beim Nintendo-Vorbild tretet Ihr mit einer Handvoll Firmenmaskottchen zu einem Pseudo-Brettspiel an, das eine Ansammlung von rund 30 Minispielen verknüpft. Anders als bei der Klempner-Partie gibt es allerdings auf den drei Spielfeldern keinerlei Abzweigungen, stattdessen rückt Ihr stur von Start bis Ziel auf einer festgelegten Spur nach vorn. Vor jeder Runde geht's in ein Minispiel, nach dem Ihr je nach Platzierung eine bestimmte Strecke weiterzieht. Genreüblich gibt es Spezialfelder, auf denen Ihr Geld sammelt und verliert, Kontrahenten herausfordert oder in Läden Bonusgegenstände kauft. Leider sind die einzelnen Disziplinen überwiegend flach ausgefallen: Ganz so grützig wie bei "Fuzion Frenzy" ist's zwar nicht, aber mit wenigen Ausnahmen werden die simplen Geschicklichkeitszappeleien spätestens beim zweiten Durchgang fade – besonders wenn Ihr ohne menschliche Mitleidende auskommen müsst. Solisten dürfen "Pac-Man Fever" somit großzügig ignorieren, für Zocker mit Freundesüberschuss reicht's immerhin zu ein paar leicht überdurchschnittlich spaßigen Runden. *us*



PS2 Dramatik pur: Auf dem Spielbrett seid Ihr meist passive Zuschauer.



PS2 Spannung pur: Die meisten Minispiele sind arg simple Reaktionstests.

So werten die Experten

Stephan Freundorfer



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Dynasty Tactics	Playstation 2
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Xbox
Red Faction 2	Playstation 2

sieht zurzeit: Seinfeld

hört zurzeit: Tocotronic – diverse CDs

Colin Gäbel



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Kingdom Hearts	PS2
Legaia 2: Duel Saga	PS2
Starfox Adventures	Gamecube

sieht zurzeit: The Others (DVD)

hört zurzeit: Queen – Queen II

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 3	Playstation 2
Starfox Adventures	Gamecube
Yoshi's Island	GBA

sieht zurzeit: Minority Report

hört zurzeit: Rock Star – Soundtrack

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Game & Watch Gallery Advance	GBA
Outlaw Golf	Xbox
Ratchet & Clank	Playstation 2

sieht zurzeit: Grease (DVD)

hört zurzeit: Wo du wolle & andere SWR3-Radio-Comix

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

In dieser Sparte nehmen wir die Qualität der Umsetzung unter die Lupe: Zuerst wird die PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen analysiert. Danach folgen Fakten zur Unterstützung spezieller Peripherie und für die Highend-Fraktion: Gibt es 16:9- und 60Hz-Optionen für Profizocker? Welche Raumklangnormen werden genutzt (ProLogic führen wir hier unter 'Surround')? Für die Xbox geben wir zudem an, ob die Einbindung eigener Songs möglich ist ('Soundtrack').

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Kulisse?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

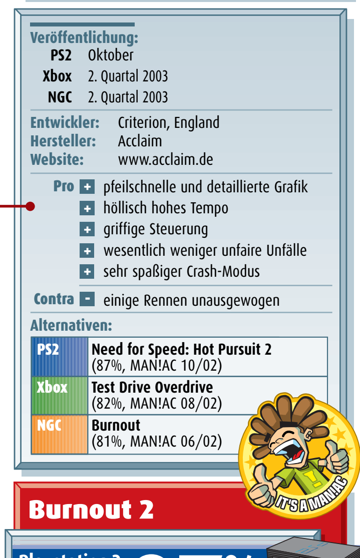


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad | Maus | Flight-Stick
Lightgun | Keyboard | ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 | Surround | ✓ ProLogic 2
✓ 60Hz | DTS | Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ höllisch hohes Tempo
+ griffige Steuerung
+ wesentlich weniger unfaire Unfälle
+ sehr spaßiger Crash-Modus

Contra
– einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

IT'S A MAN!AC

Burnout 2

Playstation 2

Grafik 89 %
Sound 74 %

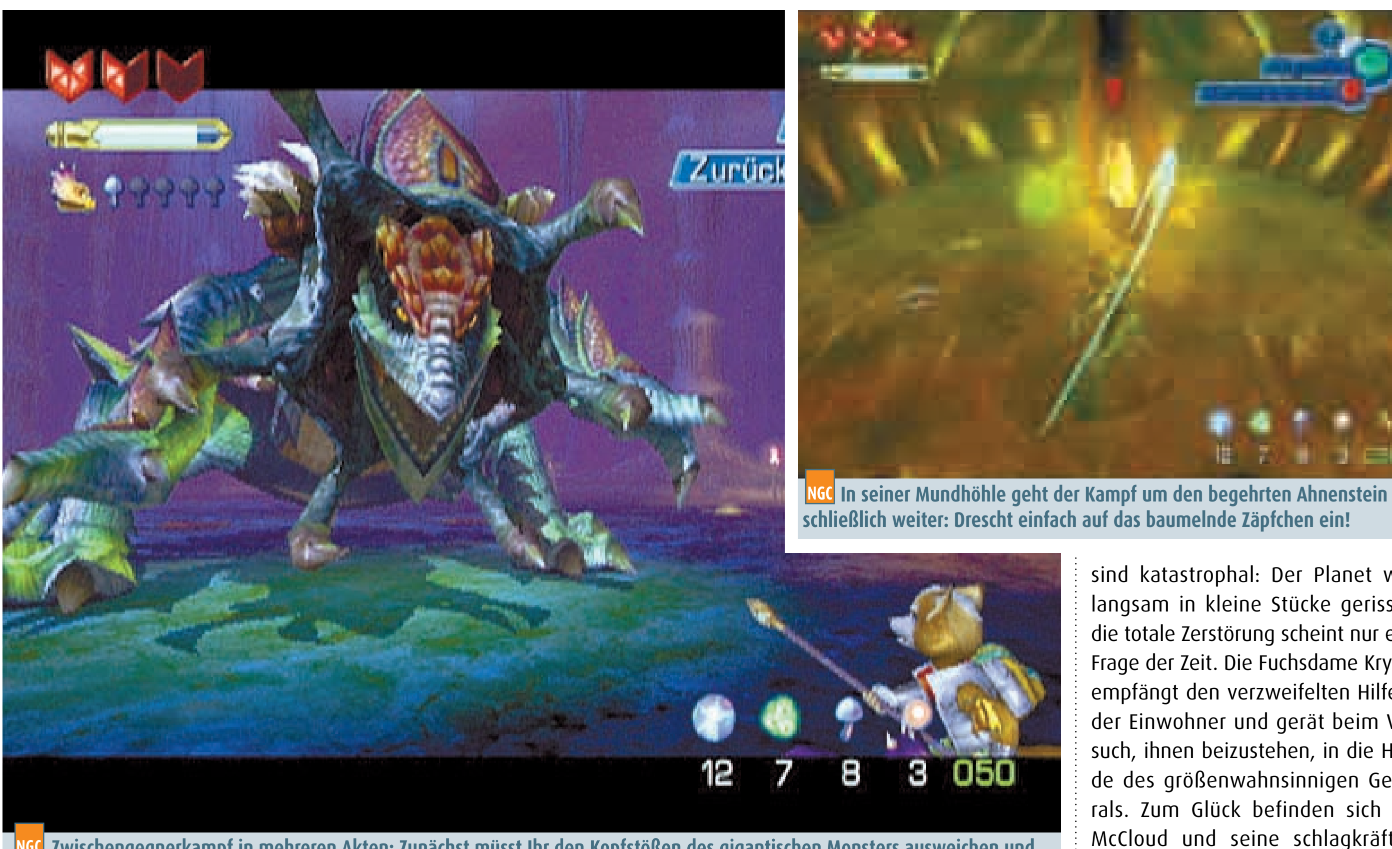
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafikreferenz	Soundreferenz
Playstation 2	**Gran Turismo 3 – 91 %** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline – 91 %** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Dead or Alive 3 – 88 %** **Hersteller:** Tecmo Fabelhaft animierte Kämpfer, brillante 3D-Arenen mit massig Details – die Prügelei verwöhnt die Augen.	**Halo – 90 %** **Hersteller:** Microsoft Sphärische Symphonieklänge und besonders wirkungsvolle Rundum-Sound-effekte, besser klingt bisher nichts.
Gamecube	**Starfox Adventures – 91 %** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Star Wars Rogue Leader – 86 %** **Hersteller:** LucasArts Starker Sound muss nicht unbedingt digital sein – das beweisen die stilvollen ProLogic-2-Klänge der Weltraumsaga.

Starfox Adventures



NGC Zwischengegnerkampf in mehreren Akten: Zunächst müsst Ihr den Kopfstößen des gigantischen Monsters ausweichen und dann auf sein verwundbares Hinterteil einschlagen. Aus Wut über diese Dreistigkeit verschluckt Euch das Biest kurzerhand.



NGC In seiner Mundhöhle geht der Kampf um den begehrten Ahnenstein schließlich weiter: Drescht einfach auf das baumelnde Zäpfchen ein!

▪ ▪ ▪ Teamgeist ▪ ▪ ▪
Die Starfox-Crew als Helfer in der Not

Während Fox McCloud auf dem Planeten herumturnt, um die Bewohner zu retten, verbleiben seine Crew-Mitglieder auf dem Mutterschiff. Immerhin stehen sie dem Fuchs mit Informationen hilfreich zur Seite: Das Langohr Peppy übernimmt die Kartographie des Himmelskörpers und zeigt Euch den nächsten Einsatzort als blinkenden Punkt. Frosch Slippy versorgt Euch schließlich mit konkreten Hinweisen zum aktuellen Missionsziel.

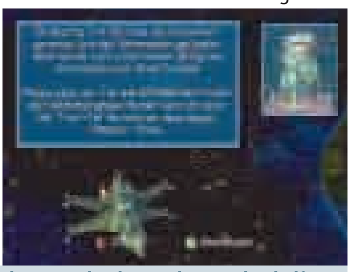
Mit "Starfox Adventures" geht eine glorreiche Ära zu Ende. Die langjährige enge Zusammenarbeit zwischen Nintendo und den englischen Entwicklern Rare ist Vergangenheit – sprich: Fox McClouds Fantasy-Abenteuer markiert das erste und letzte Gamecube-Projekt der kreativen Briten. Künftig werdet Ihr Rare-Spiele (u.a. neue "Perfect Dark"- und "Conker"-Episoden) nur noch auf Microsofts Xbox finden, schließlich hat der Windows-Konzern unglaubliche 375 Millionen Dollar für den Entwickler auf den Tisch gelegt. Schlechte Vorzeichen also für die Qualität von "Starfox Adventures"?

Alarm im Lylat-System

Auf dem Dinosaur Planet ist die Hölle los: Der Echsen-General Scales ist mit seiner skrupellosen Reptilien-Armee über den friedlichen Himmelskörper hergefallen und nutzt nun dessen innewohnende magische Energie für seine finsteren Zwecke. Die Folgen sind katastrophal: Der Planet wird langsam in kleine Stücke gerissen, die totale Zerstörung scheint nur eine Frage der Zeit. Die Fuchsdame Krystal empfängt den verzweifelten Hilferuf der Einwohner und gerät beim Versuch, ihnen beizustehen, in die Hände des größenwahnsinnigen Generals. Zum Glück befinden sich Fox McCloud und seine schlagkräftige Truppe in der Nähe: Mit Lichtgeschwindigkeit geht's gen Dinosaur Planet, die hübsche Füchsin zu befreien und den Himmelskörper vor der Vernichtung zu bewahren.

Spiel ohne Grenzen

Bislang stand der Name "Starfox" für pausenlose Balleraction im Lylat-Sternensystem, der Zusatz 'Adventures' deutet den Genrewechsel in Richtung Abenteuer jedoch bereits an. Rares Gamecube-Abschied ist ein reinrassiges 3D-Action-Adventure mit gelegentlichen Shoot'em-Up-Einlagen.



NGC Äußerst praktisch und frustvorbeugend: Fox McClouds Teamkameraden helfen Euch mit zahlreichen Hinweisen aus so mancher Patsche.





NGC Der totale Überblick: In den hübsch gestalteten Menüs holt Ihr Euch Informationen zu bestimmten Items und den nächsten Einsatzort.



NGC Unsere neue grafische Referenz auf dem Gamecube: "Starfox Adventures" verzückt das Zockerauge mit nebelfreier Weitsicht, detaillierten Texturen, riesigen Polygonbauten und hervorragenden Animationen.



NGC Muskelprotz: Fox zieht und schiebt tonnenschwere Steinwürfel.

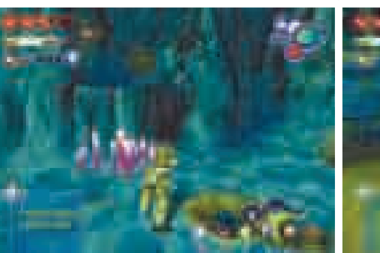
Ganz wie im offensichtlichen Vorbild "Legend of Zelda: Ocarina of Time" blickt Ihr dem kampferprobten Fuchs bei seinen Erkundungen auf der Planetenoberfläche über die pelzige Schulter. In der riesigen, zusammenhängenden Polygon-Welt dürft Ihr Euch völlig frei bewegen. Euren Aktionsradius schränken lediglich unüberwindliche Felsmassive, Umzäunungen und tödliche Abgründe ein.
Damit Ihr Euch voll auf die Erforschung des Dinosaur Planet konzentrieren könnt, erleichtern einige Steuerungsfinessen den Heldenalltag. Lauft Ihr beispielsweise über eine Geländekante, hüpft Fox McCloud selbsttätig – Ihr müsst lediglich die Richtung vorgeben, das korrekte Timing des Absprungs übernimmt die integrierte Automatik. Darüber hinaus erhaltet Ihr von einem intelligenten Kamera/Zielsystem Unterstützung während eines Kampfes: Nähert Ihr Euch mit gezogener Waffe einem Feind, wird dieser automatisch ins Visier genommen. Führt Ihr nun mit Fox' Multifunktionsstab Schläge aus, richten sich diese immer gegen den aktuell aufgelockten Widersacher. Wollt Ihr einer Auseinandersetzung dagegen aus dem Weg gehen, dann packt Ihr den Stab via B-Taste einfach in Euren Rucksack und lauft an den lauernden Kreaturen vorbei.

Zauberstab

Fox McClouds reich verzierter und mit Edelsteinen besetzter Stab taugt allerdings nicht nur als Prügelinstrument. Mit dem vielfältigen Werkzeug holt Ihr unter Steinen lebende Käfer hervor, die im einzigen Shop des Planeten als Zahlungsmittel dienen, betätigt verschiedene Arten von Schaltern, verschießt Feuerbälle aus der Ego-Perspektive, katapultiert Euch an speziell markierten Stellen auf höher gelegene Plattformen, lasst den Boden erbeben, um fleischhungrige Dinos von den Beinen zu holen, versprüht einen eisigen Hauch, der Feuer löscht sowie Feinde einfriert, und verwandelt Euch bei Bedarf in die Gestalt Eurer Widersacher. Um jedoch in den Genuss all dieser Funktionen zu kommen (die Auswahl der Fähigkeiten erfolgt äußerst unkompliziert über den C-Stick), müsst Ihr Euren magischen Stab in versteckten Höhlen erstmal upgraden.
Bei diesem Unterfangen steht Euch ein Dino-Jüngling namens Tricky hilfreich zur Seite. Zu Beginn Eures Abenteuers beherrscht der vorlaute Saurier nur einfache Kommandos wie 'Platz!', 'Komm her!' und 'Such!', später erlernt Tricky zudem das Feuerspucken. Mit obigen Befehlen veranlasst Ihr Euren tierischen Begleiter, auf Schaltern zu verharren, nach Items im Boden zu graben oder Holzverschläge in Brand zu stecken. Mit leerem Magen arbeitet es sich allerdings nicht gut und so müsst Ihr Tricky regelmäßig mit besonderen Pilzen füttern, die auf dem Planeten reichlich wuchern. Ist der Dino satt, macht er Euch mit Rufen wie 'Hier ist was in der Nähe' und über seinem Kopf erscheinenden Symbolen auf Geheimnisse oder wichtige Orte aufmerksam.

Weltenbummler

Wie eingangs erwähnt, dürft Ihr den





NGC Dynamisches Duo: Euer tierischer Begleiter Tricky buddelt auf Befehl nach versteckten Schätzen (links) oder entfacht ein wärmendes Feuer (rechts).



NGC Zocken mit ruhiger Hand: Dank der sensiblen Steuerung ist das Überqueren von schmalen Stegen ein Kinderspiel.



NGC In den Fluglevels heißt Euer Ziel 'Fliege durch eine bestimmte Zahl von goldenen Ringen' – Ballern ist Nebensache.



NGC Um mit dem Arwing auf die vier abgesprengten Planetenteile zu gelangen, benötigt Ihr ausreichend Energiezellen. Dank Eurem mitgeführten, piepsenden Scanner ortet Ihr in der Nähe befindliche Stromspender.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Spieler max.			
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro







Abwechslungsreiches 3D-Abenteuer mit überraschendem Finale – nur ein Schuss Innovation fehlt.

Dinosaur Planet innerhalb bestimmter Grenzen frei erkunden – sprich ablaufen, denn auf Warp-Felder oder andere fixe Transportmittel haben die Entwickler diesmal verzichtet. Knapp ein Dutzend enorm große Bereiche öffnen sich im Laufe des Abenteuers auf dem Planeten.

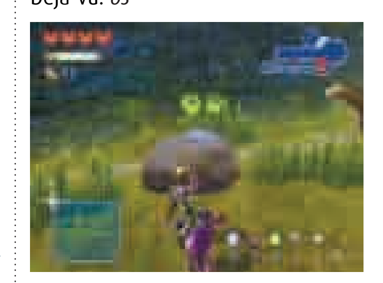
Um seiner Zerstörung entgegen zu wirken, müsst Ihr vier magische Absorbersteine sowie sechs Krazoa-Geister finden und an ihre angestammten Plätze zurückbringen. Und so erforscht Ihr – teilweise sogar unter wechselnden Wetterbedingungen – u.a. ein von Mammuts bevölkertes, verschneites Berggebiet, eine malerische Meeresbucht mit einem geheimnisvollen Tempel, das feurige Innere eines Vulkans sowie einen unterirdischen Irrgarten mit zahlreichen Überraschungen.

Da sich jedoch schon einige Teile des Planeten abgelöst haben und nun im Orbit schweben, steigt Ihr mehrere Male in das Cockpit von Fox' Arwing: Mit dem schnittigen Weltraumjäger ballert Ihr in relativ kurzen Abschnitten auf feindliche Raumschiffe, Minen und Asteroiden. Zusätzlich müsst Ihr (sozusagen als Landeerlaubnis) eine vorgegebene Zahl von goldenen Ringen durchfliegen, die sich irgendwo zwischen herumtreibendem Weltraumschrott verstecken. Habt Ihr diese Aufgabe erledigt, erlangt Ihr Zutritt zu vier weiteren Schauplätzen.

Neben dem gekonnten Umgang mit der bordeigenen Laserkanone und dem schlagkräftigen Einsatz des magischen Stabes ist bei "Starfox Adventures" auch gehörig Hirnschmalz gefragt. Beschränken sich die Rätsel zu Beginn des Abenteuers noch auf das Finden und Einsetzen von Gegenständen, so erwarten Euch gegen Ende hin richtige Kopfnüsse gepaart mit anspruchsvollen Geschicklichkeitstests: Arrangiert Steinblöcke mit Schubsern so, dass sie spezielle Symbole verdecken, schießt unter Zeitdruck in der richtigen Reihenfolge auf Markierungen an den Wänden und steuert Ventilatoren derart, dass Ihr auf den Luftpolstern explosive Fässer transportieren könnt – Action-Adventure-Profis erleben des Öfteren ein Déjà-vu. *os*

Oliver Schultes

Ob das mal eine kluge Entscheidung seitens Nintendo war, die Rare-Anteile an die Konkurrenz zu verkaufen: "Starfox Adventures" reiht sich nämlich nahtlos in die Palette hervorragender Titel des englischen Entwicklers ein – auch wenn dem 3D-Abenteuer das letzte Quentchen Innovation abgeht. Zu oft hatte ich den Eindruck, eine Hommage an "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" zu zocken, so vertraut kamen mir Spielablauf, Leveldesign und manche Rätsel vor. Von dieser offensichtlichen Anlehnung an Miyamotos N64-Geniestreich abgesehen, brilliert "Starfox Adventures" mit einer absolut atemberaubenden Polygon-Optik (die nur selten leicht ins Stocken kommt), einer ausgefeilten Steuerung, abwechslungsreichen Schauplätzen und Aufgaben sowie einem gefälligen Soundtrack mit exzellenter Surround-Abmischung. Wer darüber hinaus bisher vor allzu komplexen, mit Geheimnissen gespickten Rare-Titeln zurückschreckte, dürfte sich über das angenehm lineare Leveldesign freuen – auch wenn die mitunter mehrere Minuten langen Laufwege und die nicht allzu spektakulären Fluglevels ein wenig nerven.

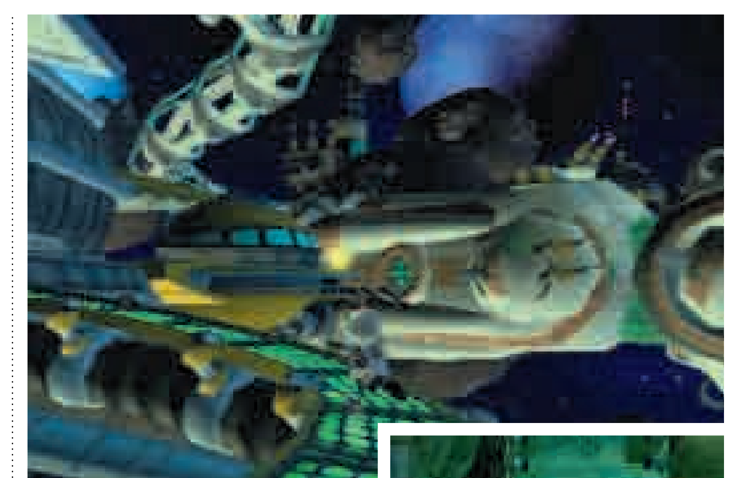




NGC Multifunktionsgerät: Euren Stab nutzt Ihr als Hebel und Waffe.

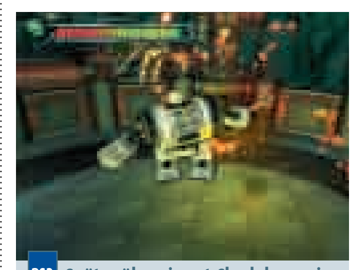
Ratchet & Clank


PS2 Guter Flug: Richtige Streifzüge in der Luft sind zwar nicht möglich, verschieden ausgereifte Upgrades erlauben Euch aber mehr oder weniger lange Gleithüpfer.


PS2 Robokumpel Clank ist vielseitig: Mal forscht er ganz auf eigene Faust...

PS2 ...mal kommandiert er per Funk einen Stapel Blechdrohnen.

Umweltschutz macht Sinn, doch die Blarg merken das viel zu spät: Ihre siechende Welt steht kurz vor dem Kollaps. Um vom bevorstehenden Massen-Exodus zu profitieren, kommt dem Fiesling Drek eine Idee: Durch Recycling der schurkischen Art will er einen neuen Planeten für die wohlhabende Bevölkerungsschicht erschaffen. Als Baumaterial sollen unschuldige Himmelskörper herhalten, die kurzerhand auseinandergenommen werden – dass sie mitsamt ihren Einwohnern dadurch dem Untergang geweiht werden, interessiert Drek nicht. Zum Glück unterläuft ihm bei der Produktion seiner Roboterarmee ein Maleur: Ein Exemplar ist nämlich keine mörderische Kampfmaschine, sondern ein friedfertiger kleiner Kerl namens Clank, der prompt nach einem hilfsbereiten Kumpanen sucht. Bei seiner Flucht wird er abgeschossen und landet auf dem Planeten von Großohr Ratchet: Der will eigentlich nichts mit der Sache zu tun haben, zieht dann aber doch mit Clank los, um den Superhelden Captain Quark zu benachrichtigen – nicht ahnend, dass der ganz eigene Interessen hegt...


PS2 Später übernimmt Clank kurzzeitig die Kontrolle eines Riesen-Mechs.



PS2 Da bleibt kein Auge trocken: Wenn Ratchet erst mal richtig abzieht, gehen ganze Feindesscharen in die Knie – achtet allerdings auf Euren Munitionsvorrat.

Zu zweit durch's All

Bei "Ratchet & Clank" von Insomniac (bisher im Genre mit der "Spyro"-Trilogie zu Ruhm gelangt) hüpft und ballert Ihr Euch mit dem ungleichen Heldenduo über 18 Planeten und Raumstationen. Anders als beim letztjährigen Vorzeige-Jump'n'Run "Jak & Daxter" ist das Geschehen deutlich actionlastiger, außerdem greift Robo Clank im Gegensatz zum damaligen Begleiter Daxter auch selbst ins Geschehen ein.

Meist steuert Ihr allerdings Ratchet: Das hundeähnliche Alien ist ein begabter Hobbytechniker und schleppt stets einen dicken Schraubenschlüssel mit sich rum. Lauern Euch mechanische Bösewichte oder aggressive Monster auf, zieht Ihr ihnen mit dem Werkzeug einen neuen Scheitel, außerdem knackt Ihr so herumliegende Kisten. Beiderlei Zielobjekte hinterlassen nach ihrem verfrühten Exis-

Ulrich Steppberger



Der Abschied von "Spyro" hat Insomniac offensichtlich gut getan: Mit "Ratchet & Clank" legen die Entwickler ein Prachtwerk vor, dass nicht nur die gesammelte Jump'n'Run-Konkurrenz auf der PS2 im Staub stehen lässt. Die opulenten Szenarien strotzen vor grafischer Abwechslung und bleiben trotz zahlloser Details und hoher Sichtweite praktisch immer flüssig. Der abwechslungsreiche Spielablauf ist mit spritzigen Ideen gespickt und wird Euch so schnell nicht langweilig – für anhaltende Motivation sorgen neben den eingestreuten Minispielen die stetig dazukommenden Extras und die Jagd nach genug Geld für die nächste abgedrehte Waffe. Die reizvollen Wummen sind dabei nicht nur witzige Gimmicks, sondern helfen Euch tatsächlich weiter: Für fast jede Knarre gibt es Situationen, in denen sie Euch besonders gut weiter hilft. Ein Lob verdienen außerdem die praktische Karte und der Einsatz von Clank, dessen Abschnitte mit ihren "Oddworld"-Anleihen besonders glänzen. Da stören selbst kleine Kritikpunkte wie manchmal spärlich gestreute Rücksetzpunkte kaum: "Ratchet & Clank" gehört bei jedem PS2-Zocker in die Spielebibliothek.



PS2 Panoramablick: Die meisten Planeten laden zum Staunen ein, denn durch hervorragende Technik bleibt auch bei komplexen Bauten jedes prachtvolle Detail erkennbar – lasst Euch nur nicht von Aliens beim Sightseeing überraschen.

tenzende neben Energie und Extramunition meist Schrauben und Muttern – das gängige Zahlungsmittel im "Ratchet & Clank"-Universum. Die Kohle könnt Ihr auch gut brauchen, denn davon kauft Ihr neue Waffen und Ausrüstung: Rund dreißig Gegenstände gehen im Laufe des Abenteuers in Euren Besitz über. Durchschlagskräftige Wummen vom Standardblaster bis zu besonders heftigen Sprengkörpern (eine Auswahl davon wird im Kasten unten näher vorgestellt) gibt's bei einem Händlerring.

Andere nützliche Extras müsst Ihr Euch häufig erst durch die Erfüllung verschiedener Aufträge verdienen: Um z.B. die Sauerstoffmaske für längere Tauchgänge zu ergattern, fordert der Besitzer Euch auf, sein Inselparadies von den Invasoren zu säubern.

Gut gerüstet geht's voran

Ähnlich viel Aufwand erfordern die anderen Hilfsmittel, die Ihr für Euren Trip braucht: Mit einem Elektrodietrich knackt Ihr in Knobelsequenzen Schlösser, per Funkhelm kommuniziert Ihr mit hilfsbereiten Kleintieren. Ein Metalldetektor hilft Euch beim Aufspüren verbuddelter Geldschätze, mit dem passenden Schuhwerk grindet Ihr über Schienenstränge oder stolziert kopfüber an magnetischen Stahlstreben zu sonst unerreichbaren Abschnitten.

Genretypisch dürfen natürlich eine Handvoll Minispiele zur Auflockerung das Geschehens nicht fehlen. Mit einem Hoverboard tretet Ihr zum sportlichen Wettkampf auf einer futuristischen Rennstrecke an, auch der Bal-

▪▪▪ Waffen-Wunder ▪▪▪

Ratchets Wummenarsenal ist beachtlich – hier eine Auswahl der coolen Knaller



Saugstark: Blinx und Luigi werden neidisch.

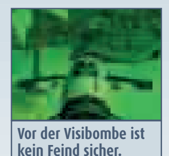
Saug-Kanone: Mit einem starken Wirbelwind saugt Ihr kleine Monster kurzerhand ein. Bis zu fünf Unholde passen ins Magazin und lassen sich dann zu Geschossen umfunktionieren, die auch gegen dickere Brocken wirken.



Doppelblick: Gummi-Ratchet lenkt ab.

Köder-Handschuh: Dieses neckische Teil ist für eine passive Anwendung gedacht. Um Feinde von Euch abzulenken, setzt Ihr kurzerhand eine aufblasbare Plastikattrappe aus. Zieht diese das Feuer auf sich, habt Ihr freie Hand, die Bösewichte wegzuputzen.

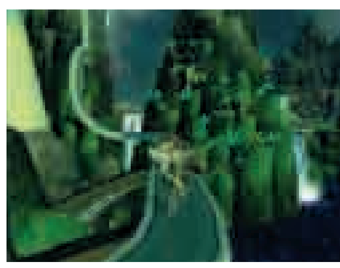
Verspötter: Versteckt sich der Feind hinter einer schwer erreichbaren Deckung, ist das die Waffe Eurer Wahl. Die Wumme irritiert Kontrahenten mit lauten Pfiffen und Ätschbätsch-Lauten – solchermaßen abgelenkte Halunken werden prompt leichte Beute für Euren Schraubenschlüssel.



Vor der Visibombe ist kein Feind sicher.

Visibomben: Habt Ihr das dicke Geschoss mit seiner hohen Reichweite abgefeuert, lenkt Ihr die Rakete aus der Ego-Perspektive – und das so lange, bis Ihr entweder irgendwo einschlagt oder die Explosion manuell auslöst.

Todes-Handschuh: Damit piesackt Ihr Schurken, ohne selbst Hand anlegen zu müssen. Aktiviert Ihr die technische Spielerei, schlüpft ein Stapel Mini-Droiden aus. Diese stürzen sich selbstständig auf das nächste arglose Objekt in der Umgebung, das sie als feindlich identifizieren.





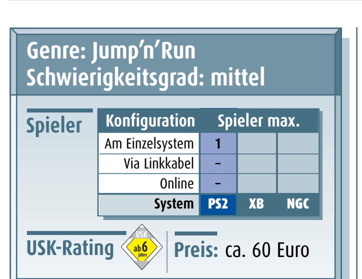
PS2 Ohne passendes Schuhwerk klappen weder Spaziergänge an Magnetträgern (oben) noch flotte Grinds.



PS2 Flattermann: Ratchet kann zwar nicht fliegen, dafür hilft Clank mit ausbaubaren Rotoren und Düsentriebwerken weiter.



PS2 Fliegende Asse: Auf der Ferieninsel kapert Ihr kurzerhand einen Jet, um die feindlichen Flugwürmer vom Himmel zu pusten. Anspruchsvoll ist die Ballerei zwar nicht, zumindest aber eine nette Abwechslung.



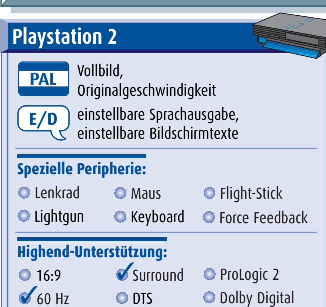
Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 6 Jahre

Preis: ca. 60 Euro



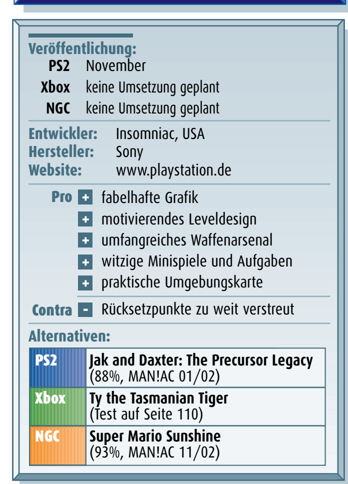
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Insomniac, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ fabelhafte Grafik
+ motivierendes Leveldesign
+ umfangreiches Waffenarsenal
+ witzige Minispiele und Aufgaben
+ praktische Umgebungskarte

Contra
- Rücksetzpunkte zu weit verstreut

Alternativen:

PS2	**Jak and Daxter: The Precursor Legacy** (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	**Ty the Tasmanian Tiger** (Test auf Seite 110)
NGC	**Super Mario Sunshine** (93%, MAN!AC 11/02)



Ratchet & Clank

Playstation 2
Grafik 90 %
Sound 74 %
90 % Spielspaß

Optisch brillantes Jump'n'Run mit hohem Actionquotient sowie vielen coolen Ideen und Welten.

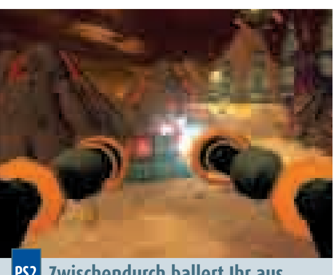
PS2 Um Schlösser zu knacken, müsst Ihr die Laser geschickt anordnen.

lergedanke kommt nicht zu kurz: Mal sitzt Ihr in einem Geschützturm und brennt aus der Ego-Ansicht Feindraumschiffen Laserstrahlen ins Blech, mal schwingt Ihr Euch in das Cockpit eines Gleiters und schießt bei einer Art 3D-"Defender" um Euch. Damit Ihr bei so vielen Aufgaben und Gegenständen den Überblick nicht verliert, könnt Ihr durch bequeme Schnellauswahl Waffen flott wechseln oder jederzeit auf einer praktischen Levelkarte Euren Weg planen.

Euer Roboterkumpel Clank ist nicht nur untätiger Begleiter: Ihr schleppt den kleinen Blechknilch zwar meistens auf Eurem Buckel herum, dank einiger Upgrades erleichtert Euch der Roboter das Leben aber gehörig. Per Rotor- oder Jetantrieb könnt Ihr wesentlich weiter springen und große Höhen sanft hinabgleiten, unter Wasser geht's dank eingebauter Düse deutlich flotter voran.

Klein aber oho!

Führt Euch Euer Abenteuer an Orte, die Ratchet wegen giftigen Gasen oder mangels atembarer Luft nicht gefahrlos betreten kann, zieht Clank alleine los: Ballern kann Euer kleiner Freund zwar nicht, dafür nennt er eine wirkungsvolle metallene Linke sein Eigen. Spürt Ihr untätige Roboterdrohnen auf, übernehmt Ihr wie Oddworld-Held Abe die Kontrolle über sie: Bis zu zehn der kleinen Helfer kommandiert Ihr mit den Befehlen 'Folge mir', 'Warte hier', 'Greife an' und 'Betrete das hier', um eigentlich unzugängliche Passagen zu öffnen oder übermächtige Gegner zu beseitigen. *us*



PS2 Zwischendurch ballert Ihr aus Standkanonen in der Ego-Ansicht.



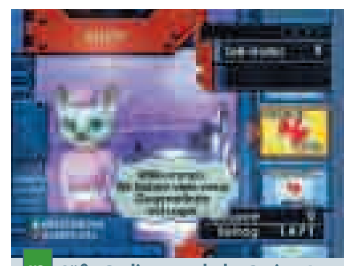
PS2 Das Hoverboard-Rennen ist ganz schön happig: Nur wer den Kurs gut kennt und die Turbostreifen geschickt nutzt, hat eine Siegchance.

Blinx: The Time Sweeper


XB Hier stand Venedig Pate: Fallt Ihr von den wackligen Schiffchen, schadet Euch zum Glück das flache Kanalwasser nicht.

Der Kater Blinx hat ein gutes Leben: Als Angestellter einer Fabrik, die Zeit für andere Welten herstellt, gehört er zu einer Wächtertruppe, die bei Störungen im Raum-Zeit-Gefüge zum Einsatz kommt. Tritt ein Problem auf, verwandeln sich die Zeitfehler zu Kristallen, die aufgesaugt werden müssen, bevor sie sich in gefährliche Monster verwandeln. Ärger macht nur die Tom-Tom-Bande: Die motorisierten Schweine gehen regelmäßig auf Raubzüge und klauen Zeit, die sie an andere Welten verkaufen. Bei einer dieser Diebestouren geschieht prompt die Katastrophe: Auf Welt B1Q64 geraten die Zeitkristalle außer Kontrolle, die Apokalypse droht. Um ihr Personal zu schützen, ruft die Firma alle Wächter zurück. Nur Samtpfote Blinx gibt nicht auf und stürzt sich als einziger ins Ungemach – schließlich wartet die von den Tom-Toms entführte Prinzessin auf einen Retter.

Als heldenhafter Kater stapft Ihr durch zehn Regionen von B1Q64, die in jeweils drei normale Levels und einen Bosskampf aufgeteilt sind. Jeder Abschnitt wird gesäubert, indem Ihr innerhalb von zehn Minuten alle herumwuselnden Monster eliminiert.


XB Süße Bedienung, hohe Preise: Je Welt dürft Ihr einen Shop besuchen.

XB Fang' mich: Die Bosskämpfe sind meist leichter als die normalen Levels.

Wer saugt, gewinnt

Zu diesem Zweck setzt Ihr Euren 'Time Sweeper' ein: Das wie ein umgeschnallter Staubsauger aussehende High-Tech-Gerät wirkt allerdings nicht direkt gegen die Fieslinge. Stattdessen sammelt Ihr damit in der Gegend herumliegenden Unrat auf und schießt diesen auf Knopfdruck wieder heraus. Leider ist Euer Standardmodell nicht sonderlich leistungsstark und kann auch nur eine streng begrenzte Menge Müll vertragen. Zum Glück dürft Ihr zwischen den Levels in einem Zeitshop einkaufen und bessere Maschinen sowie größere Kapazitäten erstehen: Das nötige Kapital beschafft Ihr Euch durch das Einsammeln herumliegender Goldsymbole und den schnellen Abschluss eines Abschnitts. Selbst für eingesammelten Schrott gibt's ein paar Groschen.

Harmlose Feinde sind bereits nach einem Treffer außer Gefecht, härtere Kaliber wiederum bewerfen Euch ebenfalls mit Schrott oder versuchen, Euch in Stachelform zu überrollen – ganz dicke Brocken verdauen rund ein Dutzend Schüsse, bevor sie endlich das Zeitliche segnen. Erledigte Bösewichte zerfallen wieder in die Kristalle, aus denen sie dereinst entstanden, weitere Klunker liegen zum Glück noch unverwandelt in der Gegend herum. Mit den Glitzersteinen lässt sich Blinx' Zeitmanipulationspotenzial wecken: Habt Ihr vier Kristalle eingesammelt, werden diese ausgewertet: Sind drei gleichfarbige dabei,

Ulrich Steppberger



Eine tolle Idee macht noch keinen Hit: Das neuartige Zeitelement von "Blinx" hält, was es verspricht. Dank dieser Innovation wird das Genre endlich mal um ein paar frische Rätsel erweitert – gerade die Aufnahme-Möglichkeit sorgt für clevere Kopfnüsse. Leider haben die Entwickler über diesen Geistesblitz hinaus wenig Geschick an den Tag gelegt. So sorgt nicht nur der nach einem Spieldrittel zu rapide steigende Schwierigkeitsgrad für Frust: Zwar sieht die niedliche Optik trotz lahmem Gegnerdesigns hübsch aus, dafür erzeugt die unsägliche Kamera ständig unübersichtliche Situationen und erfordert permanente Nachjustierung. Das Lauftempo von Blinx ist sehr gemächlich, was angesichts des knappen Zeitlimits (die Uhr hält nicht mal bei aktivierter Pause an!) doppelt nervt. Dazu gesellt sich die schwammige Schusskontrolle und ein Zufallselement, das schon mal zu Sackgassen führt: Wenn Ihr an bestimmten Stellen nicht die richtige Zeitkontrolle besitzt, geht eben nichts mehr. Schade drum, denn so vergibt "Blinx" die Chance, das Jump'n'Run-Genre aufzumischen: Außer Hardcore-Zockern wird der frustrierende Kater wohl leider wenig Freunde gewinnen.


XB Dicker Brocken: Dieser durchsichtige Glibberblob verträgt eine Unzahl Schüsse und ist einer der nervigsten Gegner im Spiel.



XB Hier geht's nur mit einer Aufnahme weiter: Hüpft mit dem ersten Blinx auf die Wippe und stellt dann für den Katapulteffekt den zweiten auf die andere Seite.



XB Baumeister Blinx: Die Brücke rechts ist eigentlich eingestürzt, macht aber nichts – setzt ein Zurückspul-Extra ein und schon steht sie wieder für kurze Zeit.



XB Gelegentlich fordert Euch ein Tom-Tom-Schurke zum Duell auf.

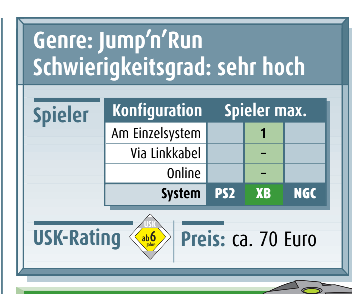
sackt Ihr das entsprechende Zeitkommando ein. Habt Ihr gar vier identische Elemente gefunden, gibt's die doppelte Belohnung.
Mit Hilfe der Zeitbefehle könnt Ihr jederzeit den Ablauf des Levels für eine kurze Weile beeinflussen: Pause friert die Szenerie (außer Euch) ein und eignet sich für knifflige Situationen, in denen Ihr z.B. aus der Umzingelung durch Feinde entkommen wollt. Ähnlich nützlich ist die Zeitlupe, die das Geschehen rund um Blinx verlangsamt. Schnelles Vorspulen wiederum sorgt zwar für Hektik, macht Euch aber unverwundbar – besonders nützlich, wenn die Zeit drängt und das Ziel noch nicht in Sicht ist.

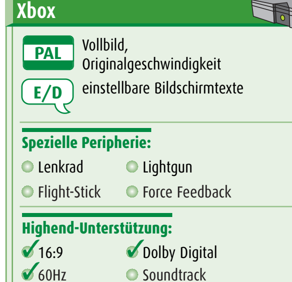
Die vierte Dimension

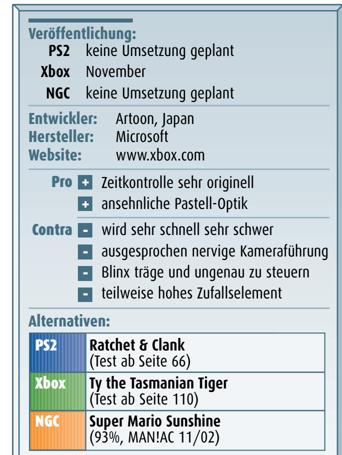
Die mächtigsten Manöver sind Zurückspulen und Aufnahme. Ersteres stellt frühere Zustände her: Ist etwa vor Euch eine Brücke eingestürzt, baut sich diese kurzerhand auf Knopfdruck wieder auf und Ihr könnt Euren Weg ungehindert fortsetzen. Gewöhnungsbedürftig, aber effektiv ist die Record-Funktion: Im ersten Durchgang steuert Ihr ganz normal Blinx und führt eine Aktion aus, danach geht's wieder vom Zeitpunkt des Kommandoeinsatzes los. Nun agiert Ihr gleichzeitig mit Eurem aufgezeichneten Blinx. Dank dieser Methode könnt Ihr z.B. zwei Schalter gleichzeitig bedienen oder Euch selbst mit einer Wippe über Abgründe katapultieren: Nehmt dazu den Sprung auf's eine Ende des Bretts auf und stellt Euch danach auf die andere Seite, um bei der folgenden Wiedergabe von Eurem vorherigen Ich hochgeschleudert zu werden. *us*



XB In den Kavernen müsst Ihr Euch besonders konzentrieren, denn bei den ständigen Lichtspielereien an Boden und Wänden überseht Ihr nahende Feinde noch leichter als sonst.







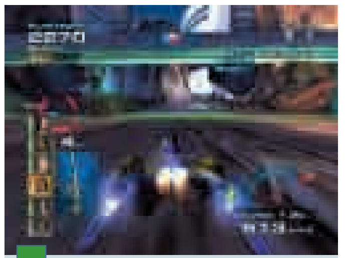


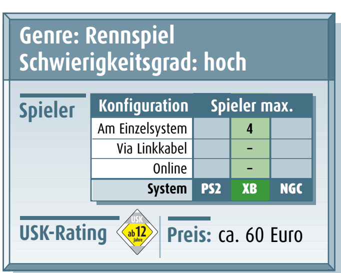
Blinx: The Time Sweeper



Innovatives 3D-Jump'n'Run, das mit einer Reihe Macken und hoher Schwierigkeit frustriert.

Quantum Redshift

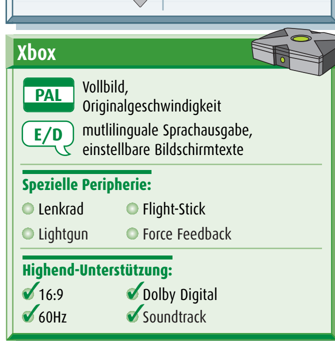

XB Der Looping ist eine der wenigen spektakulären Pistenkonstruktionen.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 Preis: ca. 60 Euro


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D mutlilinguale Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Flight-Stick
- Lightgun
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

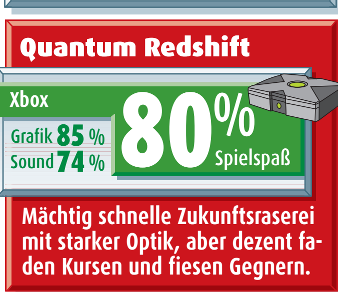

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Curly Monsters, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
- coole und fehlerlose Grafik
- Temporausch in späteren Levels
- viele Charaktere freispielbar

Contra
- Streckenführung meist unspektakulär
- dröger Original-Soundtrack
- in hohen Levels zu viel Waffeneinsatz

Alternativen:
- PS2 Wipeout Fusion (82%, MAN!AC 03/02)
- Xbox keine erhältlich
- NGC XG3: Extreme-G Racing (84%, MAN!AC 06/02)

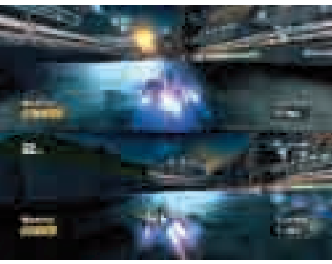
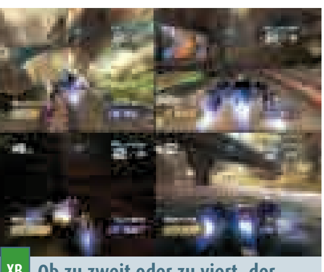

Quantum Redshift

Xbox
Grafik 85 %
Sound 74 %
80 % Spielspaß

Mächtig schnelle Zukunftsraserei mit starker Optik, aber dezent faden Kursen und fiesen Gegnern.

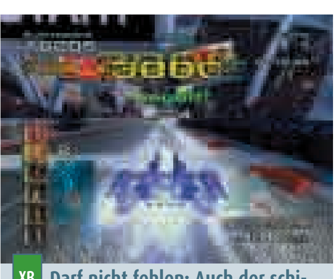


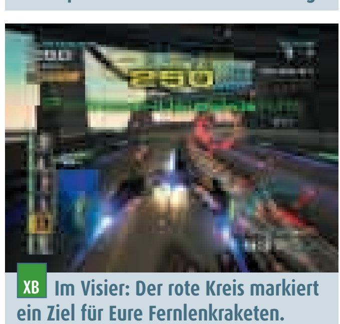
XB Vorzeige-Effekt: Seid Ihr im Regen unterwegs oder taucht in Seen und Flüsse ein, perlen Tropfen im Fahrtwind von der Kameralinse ab.



XB Ob zu zweit oder zu viert, der Splitscreen bleibt immer gut spielbar.

Der Zukunftsraser "Wipeout" ist bekanntlich eine Sony-exklusive Entwicklung, und vom Acclaim-Sortiment macht sich ausgerechnet "XG3" auf der Xbox rar. Um den daraus resultierenden Mangel an futuristischen High-Speed-Rennspielen zu lindern, gab folgerichtig Microsoft selbst einen entsprechenden Genrevertreter in Auftrag – herausgekommen ist dabei Curly Monsters' "Quantum Redshift".

Im Jahr 2012 haben Schumi & Co. endgültig ausgedient, Profiraser setzen inzwischen nicht mehr auf Bodenkontakt, sondern sausen mit aufgemotzten Schwebegleitern über die Rennstrecken. Als einer von 16 Teilnehmern (von denen Ihr die Hälfte erst durch Kopf-an-Kopf-Duelle in den Meisterschaften freischaltet) klemmt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel und ringt mit fünf Kontrahenten um den Sieg – wer nicht als Erster durchs Ziel geht, scheidet aus.


XB Darf nicht fehlen: Auch der schicke Asphalteffekt findet Verwendung.


XB Im Visier: Der rote Kreis markiert ein Ziel für Eure Fernlenkraketen.

Bremsen verboten

Insgesamt neun Pisten durch Gebirge, Wälder oder Industriekomplexe warten darauf, von Euch bezwungen zu werden. Jeder Pilot ist auf seiner Heimstrecke besonders stark und hat sein Vehikel speziell dafür ausgerichtet: Mal sind Gleiter auf Asphaltuntergrund besonders stark, andere Flitzer haben dagegen auf Wasser Vorteile. Außerdem werden alle Teilnehmer von Erzrivalen gepiesackt, die Euch gerne besonders hart und penetrant attackieren.

Wie es sich für einen Zukunftsraser gehört, habt Ihr natürlich technische Extras an Bord: Der knappe Turbovorrat wird nach jeder absolvierten Runde frisch aufgefüllt, Munition für kurzzeitig aktivierbare Schutzschilde und die beiden Waffengattungen (Standard und die effektiveren Fernlenkgeschosse) erhaltet Ihr durch das Aufsammeln farbiger Symbole auf der Piste. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad steigt nicht nur das Tempo heftig an, auch die Kontrahenten werden aggressiver und tödlicher. Damit Ihr dafür gerüstet seid, bekommt Ihr nach jedem Lauf Preisgelder, die sich aus der Platzierung und den ausgeführten Aktionen während des Rennens wie erfolgreiche Attacken oder hohe Sprünge errechnen. Davon leistet Ihr Euch kräftigere Wummen, stärkere Schilde, mehr Turbo- und Energievorräte, ohne die Ihr sonst bald keine Siegchance mehr hättet... *us*

Ulrich Steppberger



Keine Frage, "Quantum Redshift" bricht auf der Xbox derzeit jeden Geschwindigkeitsrekord: Erfreulicherweise hält die Grafik mit ihrer immer konstanten Bildrate (die auch bei Splitscreen-Rennen stabil bleibt), schicken Wettereffekten und detaillierten Texturen mit und macht das Spektakel zu einem optischen Genuss – lediglich über das Design der Gleiter mag man streiten, technisch passt jedenfalls alles. Leider fehlt's aber in anderen Bereichen zum ganz großen Hit: Bis auf einige Ausnahmen ist die Kursführung nüchtern ausgefallen, spektakuläre Passagen sind selten zu finden. Die angekündigte Interaktion zwischen den Gegnern beschränkt sich auf uninspirierte Dialogschnipsel und beschert Euch lediglich einen besonders fiesen Kontrahenten – was aber in höheren Levels sowieso schon egal ist: Dort kommt auch das eigentlich gut durchdachte Waffensystem kaum noch zur Geltung, da Ihr praktisch nur noch auf der Jagd nach neuen Schutzschilden seid, um eine Überlebenschance zu haben – der geplante Einsatz ist kaum noch möglich. So bleibt "Quantum Redshift" ein cooler Temporausch, dem etwas mehr Feinschliff gut getan hätte.


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Rage Warrington, UK
Hersteller: Rage
www.rage.com

USK-Rating: ab 6
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Alternativen:

PS2	7 Blades (60%, MAN!AC 08/01)
Xbox	Hunter: The Reckoning (74%, MAN!AC 08/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 63 %
Sound 55 %
41 % Spielspaß

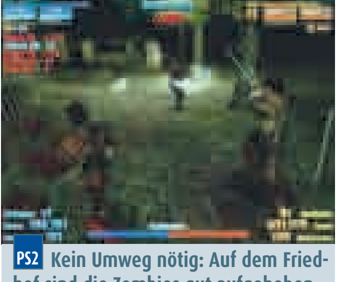
Heftige Brutalo-Metzelei mit interessanter Steuerung, aber eintönig und chaotisch.

Twin Caliber


PS2 Mensch gegen Maschine – nicht mal die Technik lässt Euch in Frieden.

Im Redneck-Kaff Sweet Liberty bricht die Hölle los und beschert dem Städtchen bergeweise Zombies und andere garstige Untote. Lediglich der Sheriff und ein Häftling bleiben übrig und schließen sich notgedrungen zusammen, um sich den Weg in die Freiheit zu erballern.

Ihr übernehmt die Rollen der beiden unfreiwilligen Helden (spielt Ihr alleine, wird Euer Kumpan vom Computer gesteuert), die sich automatisch durch die 24 Horrorszenarien bewegen: Ihr steuert lediglich die beiden Arme und feuert die Waffen ab. Per Joypad-Sticks visiert Ihr mit Hilfe einer eingezeichneten Schusslinie die Feinde an und haltet mit neun verschiedenen, wirkungsvollen Wummen gnadenlos drauf. Je genauer und durchschlagskräftiger Ihr agiert, desto mehr Punkte gibt's. Trefft Ihr dagegen Euren Kumpanen, drohen saftige Abzüge. Zum Glück lässt sich dieses Hindernis ab- und andere Hilfen dafür anwählen: Automatisches Nachladen und Gleichschaltung der Wummen, die dann mit nur einem Knüppel kontrolliert werden, erleichtern Euch das Leben. *us*


PS2 Kein Umweg nötig: Auf dem Friedhof sind die Zombies gut aufgehoben.


PS2 Wie lustig: Die beiden Helden prollen sich laufend mit Sprüchen an.

Ulrich Steppberger



Wo gehobelt wird, da fallen Späne: "Twin Caliber" muss im Kampf um den Titel des am unnötigst überzogen Brutalo-Spiels so schnell keine Konkurrenz fürchten – selbst in der entschärften deutschen Fassung fließt mehr als genug Blut. Leider steckt hinter der Gewaltorgie ansonsten nicht viel: Die unabhängige Knarrensteuerung ist zwar originell, aber im hektischen Zombieansturm arg unhandlich. Ständig verhaspelt Ihr Euch beim Zielen und knallt deshalb wild durch die Gegend und auf Euren Kollegen. Besser geht's mit der vereinfachten Lenkvariante, was prompt die ganze Idee ad absurdum führt. Dazu kommt noch die mäßige Düsteroptik, in der Ihr regelmäßig Feinde überseht, und die fehlende Abwechslung im monotonen Ablauf – nur was für ganz abgebrühte Knaller.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

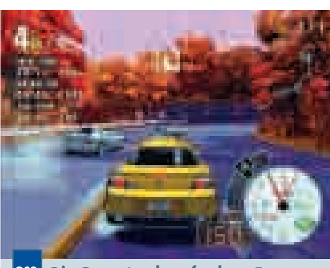
Alternativen:

PS2	Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox	Project Gotham Racing (90%, MAN!AC 04/02)
NGC	keine erhältlich

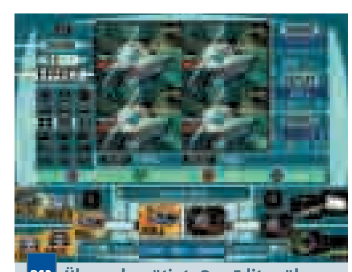
Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 59 %
70 % Spielspaß

Optisch schickes Autorennen mit viel Setup-Schnickschnack, aber zu geringer Strecken-Auswahl.

Auto Modellista


PS2 Die Bergstrecken fordern Euer Fahrkönnen am meisten heraus.


PS2 Das alte Lied: Im Splitscreen gibt's keine CPU-Konkurrenten.

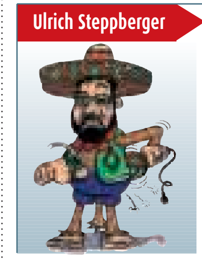

PS2 Übung benötigt: Der Editor überrollt Euch mit seinem konfusen Menü.

Capcoms Cel-Shading-Raserei "Auto Modellista" kommt überraschend flott doch noch dieses Jahr nach Europa. Allerdings wurde für die frühe Veröffentlichung mangels genauerer Pläne von Sony die Online-Option komplett aus dem Programm gekippt – PAL-Gasfüße rasen also nicht im Internet.

Die sechs Strecken von "Auto Modellista" decken ein ordentliches Kursspektrum ab: Neben dem von der Formel 1 her bekannten Suzuka braust Ihr durch die (für das Rennen extra abgesperrten) Innenstädte von Tokio und Osaka oder brettert zwei Bergetappen hinauf bzw. hinab.

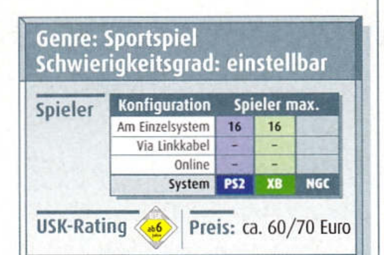
Neben der Einzelraserei solo oder via Splitscreen gegen einen Kumpel betätigt Ihr Euch im umfassenden Karriere-Modus: Um den Einsteig zu erleichtern, ist Eure Werkstatt von Beginn an mit zahllosen Tuning-Teilen für die Autos diverser namhafter japanischer Hersteller ausgerüstet. Wer allerdings keine Lust auf die Tüftelei hat, lässt kurzerhand den Computer das ideale Setup für sich erstellen. Danach geht's bei Rennen in mehreren Schwierigkeitsstufen um Siege, die Euch neue Teile und Krimskrams zur Verschönerung Eurer Zentrale bringen. Kreative Naturen speichern nach einem Rennen die Wiederholung und peppen diese im Editor mit einem Stapel an Spezialeffekten und rasanten Schnitten auf. *us*

Ulrich Steppberger



Die Designer von Capcom hatten scheinbar mehr Interesse am Grafikeffekt als am Spiel dahinter: Das Cel-Shading gibt den Autos und den stellenweise detailarmen Pisten einen durchaus gelungenen Look. Allerdings habt Ihr Euch daran bald sattgesehen, zumal ein halbes Dutzend Strecken reichlich dürftig ist. Die Vehikel lenken sich ordentlich, ohne die Fahrphysik des Vorbilds "Gran Turismo 3" annähernd zu erreichen. Gleiches gilt für den Karriere-Modus, der wenig Anreiz gibt, sich neue Teile durch Siege zu ergattern: Zu viel ist von Beginn an wählbar oder lässt sich dank automatischem Setup komplett ignorieren. Die gekippte Internet-Option lässt sich mangels Nutzbarkeit verschmerzen. "Auto Modellista" ist okay, aber auf der PS2 gibt's genug bessere Rennspiele.

Rocky


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	16	16	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 6 | Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
○ Lenkrad ○ Maus	○ 16:9 ○ Surround
○ Lightgun ○ Keyboard	○ 60Hz ○ DTS


Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
○ Lenkrad ○ Flight Stick	○ 16:9 ○ Dolby Digital
○ Lightgun ○ Force-Feedb.	✓ 60Hz ○ Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Rage Newcastle, England
Hersteller: Rage
Website: www.rage.com

Pro
+ forderne CPU-Intelligenz
+ K.O.-Turnier für bis zu 16 Spieler
+ motivierende Minispiele
+ hoher Kultfaktor

Contra
- mittelprächtige Synchronisation
- billige Rendersequenzen

Alternativen:

PS2	Knockout Kings 2002 (75%, MAN!AC 04/01)
Xbox	Knockout Kings 2002 (75%, MAN!AC 05/02)
NGC	keine erhältlich


Rocky

Playstation 2 – Grafik 78 %, Sound 76 % – **81 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 79 %, Sound 76 % – **81 %** Spielspaß

Taktisch angehauchtes Arcade-Boxen mit packendem Karriere-Modus – Faustkämpfer greifen zu.



PS2 Blutsport: Jeder harte Treffer hinterlässt sichtbare Schwellungen.



PS2 Austeilen, einteilen: Der blaue Balken symbolisiert Eure momentane Schlagkraft, die darüberliegende Leiste zeigt wieviel Ihr noch einstecken könnt.

1976 gelang Sylvester Stallone mit dem Streifen "Rocky" der große Durchbruch. Vier Filme folgten und die Saga um den Boxer aus der Unterschicht erreichte schnell Kultstatus. Dank Rage dürft Ihr die amerikanische Erfolgsstory jetzt komplett nachspielen. Ihr beginnt als junger, aufstrebender Rocky Balboa, der als Außenseiter gegen den Weltmeister Apollo Creed antritt.

Vom Tellerwäscher zum...

Was die Filme nur angedeutet haben, dürft Ihr ausführlich miterleben: Denn Rocky hat vor den eigentlichen Titelkämpfen noch eine ganze Reihe weniger wichtige Austragungen zu bestreiten. So tretet Ihr im Verlauf Eurer Karriere gegen knapp 50 Boxer an, die alle über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügen. Mal müsst Ihr mehr an die Weichteile gehen, mal nutzt Ihr die schlechte linke Deckung des Gegenübers aus. Gelingen Euch mehrere Treffer gleichzeitig, beginnt Euer Herausforderer kurz zu taumeln – Zeit für einen besonders harten Schlag! Habt Ihr selbst zu kräftig auf die Mütze bekommen, müsst Ihr Euch durch beherztes Tastengehämmere vor dem K.O. retten.

Ähnlich fingerbelastende Anstrengung wird Euch auch in der Kampfvorbereitung abverlangt: Zwei Trainingseinheiten dürfen genutzt werden, um fünf Attribute wie Kondition, Entschlossenheit oder Stärke auf Vordermann zu bringen. In Minispielen verausgabt Ihr Euch beim Situp-Training oder zeigt Kombinationen an der Rinderhälfte im Kühlhaus ("Rocky 1"). Je nachdem wie Ihr abschneidet, erhaltet Ihr zwischen einem und zehn Attributspunkten. Wer auf der sicheren Seite trainieren will, überlässt die Ackerei der CPU und sichert sich so fünf Zähler.

Zur weiteren Verfeinerung der Technik verlasst Ihr den Karriere-Modus und geht ins Sparring. Nur dort können sich Neulinge gefahrlos mit der Steuerung vertraut machen und eigene Kombinationen ausarbeiten. Über die Action-Buttons lasst Ihr die linke und rechte Faust gen Kopf oder Körper fliegen. Für fiese Schwinger drückt Ihr zusätzlich auf dem Digi-Pad nach oben oder unten. Die legendären Rocky-Uppercuts aktiviert Ihr schließlich in Kombination mit der rechten Schultertaste. Solltet Ihr doch mal übel in die Ecke gedrängt werden, schützt Ihr Euch per Taste vor dem frühen Knockout. Nur wer alle Techniken zur Perfektion führt, wird es zum finalen Kampf gegen Tommy Gun schaffen.

Auf dem Weg dorthin schaltet Ihr Boxer für den Einzelkampf frei: Hier dürft Ihr auch einen Kumpel zum Duell fordern. Party-Laune kommt beim freischaltbaren 'K.O.-Turnier' auf: Mit bis zu 15 Freunden nehmt Ihr an einem Wettbewerb im Knockout-Verfahren teil – überzählige Kombattanten übernimmt die CPU. *sb*



XB Buuh! Zeigt Ihr zu wenig Einsatz, wirft das Publikum Flaschen.





PS2 Als Rocky absolviert Ihr Trainingseinheiten in Form von Minispielen (links), außerhalb des Movie-Modus' dürft Ihr nur im Sparring an der Technik feilen (rechts).

Simon Biedermann



Rage beweist mit "Rocky", dass Lizenz-Versoftungen nicht automatisch ein Fall für den Videospiel-Friedhof sind: In fast jeder Hinsicht zeigt sich, wie sehr man um eine lebendige Umsetzung der Thematik bemüht war. Boxer-Modelle und -Animationen stehen der kultigen Filmvorlage in nichts nach. Euren Gegner bringt Ihr per Uppercut genauso übertrieben aus dem Gleichgewicht, wie es die Kino-Vorlage zeigt. Solche Prügeleien haben zwar wenig mit realen Fights zu tun, dennoch ist taktisches Vorgehen unbedingt nötig, um die schwereren CPU-Kontrahenten auf die Matte zu schicken – dank ausreichender Schlagpalette wird Euch dabei garantiert nicht langweilig. Die auf Reaktion ausgelegten Minispiele bringen Euch zwischendurch die passende Abwechslung: Schon seit Heimcomputer-Zeiten hat sich kein Hersteller mehr getraut, ein derart spaßiges und ausgefeiltes Trainingssystem einzubauen. Leider schmälern billige Synchro und Rendersequenzen in niedriger Auflösung den Kultfaktor zeitweise erheblich. Für virtuelle Boxer mit nicht allzu großen Realismus-Ansprüchen und "Rocky"-Faible auf jeden Fall empfehlenswert!

WWE Wrestlemania X8



NGC Beim 'Hell in a Cell'-Match versperrt ein Käfig alle Fluchtwege.



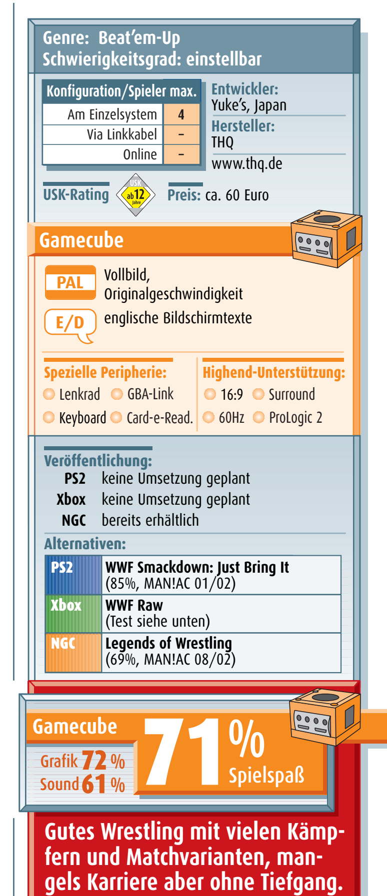
NGC Mehr als vier Kämpfer zugleich sind beim 'Royal Rumble' nicht möglich.

Das Highlight jedes WWE-Wrestlingjahres ist der im März stattfindende "Wrestlemania"-Pay-per-View – die achtzehnte Austragung (deshalb auch "X8") dient zwar als Namenspate für das neue Gamecube-Gerangel, die Veranstaltung selbst spielt Ihr allerdings nicht nach. Zum Trost stehen über 40 Superstars für andere Matches parat: Im Gegensatz zum Xbox-Kollegen tummeln sich hier auch frischere Athleten wie z.B. 'RVD' Rob van Dam oder die 'nWo'-Fraktion Hogan, Nash und Hall (auch wenn letzterer bereits wieder Vergangenheit ist).

Auf einen vernünftigen Karriere-Modus müsst Ihr zwar verzichten, dafür stehen für Einzelduelle fast alle erdenklichen Matchvarianten zur Wahl, die das Kämpferherz begehrt: Novizen kloppen sich bei normalen One-on-Ones oder im Tag-Team warm, Veteranen wenden sich härterer Kost wie Käfig-, Table- oder Hardcore-Matches zu und versuchen sich im Royal Rumble – allerdings tummeln sich maximal vier Muskelberge im Ring. Alternativ geht Ihr auf Titeljagd, indem Ihr Euch durch eine Reihe von Konkurrenten prügelt und in der Rangliste aufsteigt. Kreative Köpfe basteln sich im Editor einen eigenen Recken, mit dem Ihr um bis zu 40 Gürtel kämpft. us

Ulrich Steppberger

Mehr Power, weniger dahinter: Wieso das Yuke's-Team, das auf Sony-Konsolen mit der feinen "Smackdown"-Serie glänzt, beim Gamecube-Debüt nicht ebenfalls das volle Programm liefert, ist mir ein Rätsel. Die Handschrift des Entwicklers wird deutlich, sobald Ihr den Ring betretet: Die ordentlich gestalteten Charaktere (sieht man von den Haaren ab) bewegen sich zwar etwas hüftsteif, zeigen aber gut animierte Würfe und Aktionen. Die gewohnte Steuerung erleichtert Euch den Einsteig ins Geschehen und gefällt besser als die des Xbox-Konkurrenten "Raw". Enttäuschend und der Langzeitmotivation wenig förderlich ist das Fehlen eines Karriere-Modus sowie der laue 'Royal Rumble' – so bleibt's eine urige Klopperei, der es trotz vieler Athleten an Umfang mangelt.

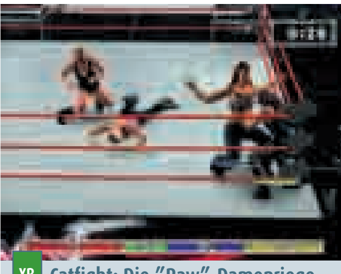


WWE Raw

XB Schicker Gag: Besondere Moves werden im Double Feature wiederholt.



XB Im Editor wählt Ihr Aussehen, Move-Listen und Einmarschzeremonien.



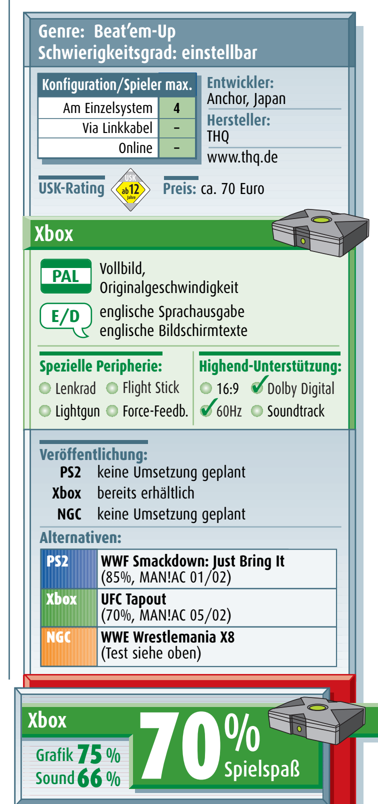
XB Catfight: Die "Raw"-Damenriege ist hier vollzählig versammelt.

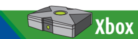
Was lange währt, kommt doch noch raus: Amerikanische Wrestling-Anfänger durften die WWE-Fleischberge bereits letztes Jahr aufeinander hetzen, europäische Xbox-Besitzer sind erst jetzt dran. Entsprechend blieben jüngere Änderungen im Kämpfer-Line-Up unberücksichtigt: Vertreter der übernommenen WCW sucht Ihr vergeblich, dafür ist der vor kurzem geschasste 'Stone Cold' Steve Austin noch mit von der Partie. Den Originalprügeleien entsprechend stehen je nach gewähltem Match-Modus zwei bis vier Muskelprotze im Ring und versuchen, sich gegenseitig auf die Matte zu legen. Meistens geht Ihr mit bloßen Händen aufeinander los, bei 'Hardcore'-Duellen ist wiederum der Einsatz von Waffen wie Stühlen, Leitern und anderen Schlagobjekten erlaubt. Neben Einzelkämpfen und einem 'King of the Ring'-Turnier macht Ihr Euch auf die Jagd nach Titeln: Dafür müsst Ihr Euch mit einer stattlichen Kämpferzahl prügeln, um am Ende den Gürtel in Händen zu halten – auf Wunsch mit einem Eigenbau-Wrestler aus dem umfangreichen Editor.

Für WWE-Fans besonders ergiebig ist das Museum: Hier könnt Ihr zu jedem der über 50 Superstars dessen biographische Daten abrufen und die originalen Auftrittsvideos bewundern. us

Ulrich Steppberger

Das Auge wird bei "WWE Raw" wohl gestimmt, denn das Geschehen im und rund um den Ring ist grafisch prima gelungen: Die Kämpfermodelle sehen so gut wie nie aus, auch die Animationen passen. Lediglich das Clipping bei praktisch allen Aktionen fällt unangenehm auf. Leider haben die Entwickler über die Optik hinaus vergessen, für entsprechendes Spielfutter zu sorgen: Die vorhandenen Match-Varianten sind bis auf den Hardcore-Modus reichlich bieder, eine Karriere oder der spaßige 'Royal Rumble' fehlen komplett. Dazu kommen weitere Probleme wie eine teils unhandliche Steuerung sowie die Lethargie der Kämpfer, die arg gemächlich durch die Ring schleichen. Für den ersten Anlauf ist's trotzdem nicht schlecht, WWE-Anhänger sollten ein Probe-Match wagen.





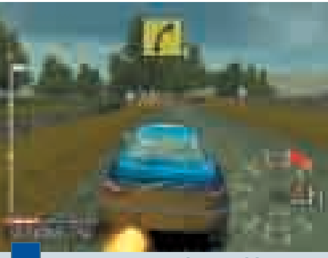
Playstation 2 Xbox

Colin McRae Rally 3



PS2 Saubere Energie in Schweden: Die Windräder sind übrigens animiert!

XB Nichts für Bleifüße: In England braust Ihr mehrmals durch den Wald.



PS2 Immer gern gesehen: Fehlzündungen während des Schaltens.



XB Was hast du unter der Haube? Nach einigen Frontalkollisionen verselbstständigt sich das Motorblech und fliegt in hohem Bogen davon.



PS2 Äußerst gelungen: Die Helmkamera-Perspektive vermittelt vor allem bei Regen ein eindrucksvolles und realistisches Spielgefühl.

Die Sony-Exklusivität ist zur Freude vieler Offroad-Fans vorbei: Die lebende Rallye-Legende Colin McRae geht in seinem dritten virtuellen Rennausflug auf allen Konsolen an den Start – die PS2- und die Xbox-Fassung stehen bereits in den Läden, die Gamecube-Umsetzung folgt Anfang nächsten Jahres.

Back to the Roots

In "Colin McRae 3" kehren die englischen Entwickler zurück zu ihren Wurzeln: Durftet Ihr im 'Arcade'-Modus des zweiten Teils noch fröhlich im sechsköpfigen Fahrerfeld rempeln und drängeln, so seid Ihr jetzt nur noch alleine auf weiter Flur unterwegs. In zwei Spielmodi ('Wertungsprüfungen' und 'Meisterschaft') kämpft Ihr in insgesamt acht Ländern mit je sieben Strecken um Bestzeiten. In ersterer Variante bestimmt Ihr, mit welchem Rallye-Boliden Ihr auf welchem Kurs auf Rekordjagd geht – wahlweise auch mit einem (PS2) oder drei (Xbox) menschlichen Kontrahenten. Im Meisterschafts-Modus schlüpft Ihr dagegen in die Haut des namensgebenden Piloten: Je nach Schwierigkeitsgrad müsst Ihr hier sechs ausgewählte Länder mit je sieben Wertungsprüfungen bereisen und mit Colin McRaes aktuellem Flitzer – einem Ford Focus – das Gegnerfeld auf die Plätze verweisen.

Seid Ihr am Ende aller Etappen an erster Stelle, gibt's auf dem Treppchen nicht nur die obligatorische Sektdusche und ein Küsschen von einem hübschen Polygon-Mädel, Ihr erntet darüber hinaus satte 20 Zähler für die Meisterschaftswertung und mitunter sogar Goodies fürs Auto (u.a. neue Reifen sowie verbesserte Bremsen) oder zusätzliche Wagen. Haltet Ihr die Pole Position bis zum Ende einer kompletten Saison, winkt der Aufstieg in eine schwierigere Klasse sowie eine getunte Version Eures Ford Focus.

3 links über Hügelkuppe

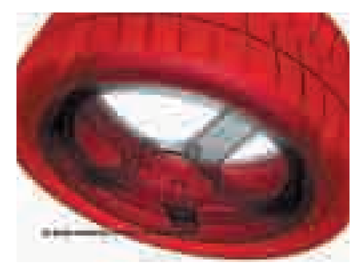
Um die happigen Wertungsprüfungen ohne Blessuren oder unschöne Kratzer im Lack zu meistern, steht Euch mit Nicky Grist ein auskunftsfreudiger Co-Pilot zur Seite. Während des gesamten Rennens erhaltet Ihr so via Icon-Einblendung und gesprochenem



PS2 Die Fangzäune rechts knicken bei Berührung wie Streichhölzer.

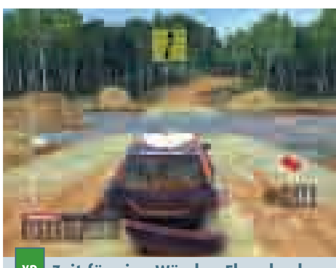


PS2 Gib Gummi: Auf Asphalt erlebt Ihr den Geschwindigkeitskick.





PS2 Erspielte Bonus-Items dürft Ihr im Wartungsbereich montieren.



XB Zeit für eine Wäsche: Flussdurchfahrten säubern die dreckige Karosse.

DER GROSSE OFFROAD-VERGLEICH

Colin McRae Rally 3	V-Rally 3	RalliSport Challenge	Pro Rally 2002
PS2, Xbox	PS2	Xbox	Gamecube
Test in MAN!AC: 12/2002 (89%)	**Test in MAN!AC:** 07/2002 (82%)	**Test in MAN!AC:** 4/2002 (85%)	**Test in MAN!AC:** 12/2002 (78%)
Features:			
Strecken: 56	**Strecken:** 24	**Strecken:** 48	**Strecken:** 48
Anzahl Autos: 8+	**Anzahl Autos:** 16+	**Anzahl Autos:** 29	**Anzahl Autos:** 20
Auto-Werkstatt: Ja	**Auto-Werkstatt:** Ja	**Auto-Werkstatt:** Nein	**Auto-Werkstatt:** Ja
'Echter' Rallye-Modus: Ja	**'Echter' Rallye-Modus:** Ja	**'Echter' Rallye-Modus:** Ja	**'Echter' Rallye-Modus:** Ja
Arcade-Modus: Nein	**Arcade-Modus:** Nein	**Arcade-Modus:** Ja	**Arcade-Modus:** Ja
Streckeneditor: Nein	**Streckeneditor:** Nein	**Streckeneditor:** Nein	**Streckeneditor:** Nein
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓
Mehrspieler			
Splitscreen: PS2: Ja (2), Xbox: Ja (4)	**Splitscreen:** Nein, man fährt abwechselnd	**Splitscreen:** Ja (4)	**Splitscreen:** Ja (2)
Grafikeindruck: PS2: Meist flüssig Xbox: Rucklig	**Grafikeindruck:** Flüssig	**Grafikeindruck:** Flüssig	**Grafikeindruck:** Flüssig
Link-Modus: Nein	**Link-Modus:** Nein	**Link-Modus:** Nein	**Link-Modus:** Nein
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓
Technik			
Konstante Bildrate: Ja	**Konstante Bildrate:** Nein	**Konstante Bildrate:** Ja	**Konstante Bildrate:** Ja
Pop-Up erkennbar: PS2: Ja, häufig Xbox: Ja, häufig	**Pop-Up erkennbar:** Ja, selten	**Pop-Up erkennbar:** Nein	**Pop-Up erkennbar:** Nein
Geschwindigkeit: Hoch	**Geschwindigkeit:** Hoch	**Geschwindigkeit:** Hoch	**Geschwindigkeit:** Mittel bis hoch
Beifahrer-Kommentar: Sehr detailliert	**Beifahrer-Kommentar:** Detailliert	**Beifahrer-Kommentar:** Sehr detailliert	**Beifahrer-Kommentar:** Sehr detailliert
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓
Steuerung			
Digital-Steuerung: Sehr gut	**Digital-Steuerung:** Gut	**Digital-Steuerung:** Gut	**Digital-Steuerung:** Gut
Analog-Steuerung: Sehr gut	**Analog-Steuerung:** Gut	**Analog-Steuerung:** Sehr gut	**Analog-Steuerung:** Gut
Finessen für Profis: Ja, viele	**Finessen für Profis:** Ja, viele	**Finessen für Profis:** Ja	**Finessen für Profis:** Ja
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓
FAZIT			
Spartanische Austattung, aber genial in puncto Steuerung und Kursdesign: Definitiver Pflichtkauf für Rallye-Fans!	Mangelndes Feintuning: "V-Rally 3" bietet wunderschöne Landschaften, aber auch kleine Design-Patzer.	Große Optionsvielfalt und die beste Optik im Vergleich: Die Arcade- Alternative mit simplerer Fahrphysik.	Tadellose Optik, ordentlicher Umfang und witzige Fahrschule: Insgesamt aber der schwächste Titel im Vergleich.

Kommentar detaillierte Informationen zum Streckenverlauf: '6 rechts' bedeutet dabei eine leichte Rechtskurve, die Ihr in der Regel ohne Bremseinsatz und mit Vollgas bewältigt. Bei '2 links' heißt es dagegen voll in die Eisen steigen, schließlich müsst Ihr eine sehr enge Linksbiegung meistern – nur eine Haarnadelkurve erfordert einen kräftigeren Einsatz der Bremse.

Doch Nicky Grist hat weitaus mehr zu verkünden als anstehende Kurven: Euer Co-Pilot warnt Euch u.a. vor extremen Kuppen, die bei zu schneller Überfahrt Euer Auto abheben lassen – der harte Aufprall beschädigt nicht nur die Federung, ein unachtsamer Lenker in der Luft katapultiert Euch zudem beim erneuten Bodenkontakt gnadenlos von der Piste. Achtet also penibel auf die Kommentare Eures Beifahrers, die vor allem bei schlechter Sicht Gold wert sind.

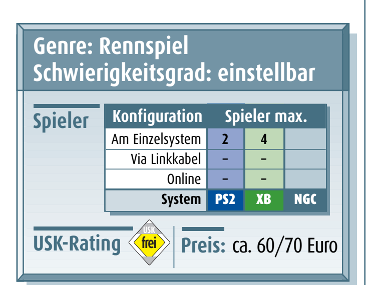
Landet Ihr trotz aller Vorsicht im Graben oder am nächsten Baum, verbeult sich Euer aus über 14.000 Vielecken bestehender Wagen äußerst effektvoll. Bei weiteren Kollisionen kann es durchaus passieren, dass Ihr Stoßstange, Motorhaube oder Türen verliert. Verheerender sind allerdings nicht sichtbare Schäden an Motor, Getriebe, Radaufhängung oder den Bremsen, welche zu einer drastischen Verschlechterung des Fahrverhaltens führen. Glücklicherweise erreicht Ihr in der Meisterschaft nach drei Etappen den Wartungsbereich, in dem alle Beulen ausgemerzt werden. Hier dürft Ihr zudem einige Wageneinstellungen verändern und z.B. andere Reifen aufziehen oder die Stoßdämpfer austauschen.

Besser geht's nicht?

Der Name "Colin McRae" bürgt seit Mitte '98 für eine ausgefeilte Steuerung, auch der aktuelle Teil bleibt in diesem Punkt nichts schuldig: Nach



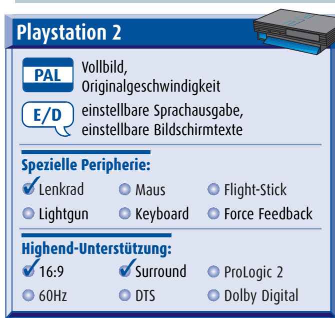
PS2 Wettereinflüsse machen Euch in "Colin McRae Rally 3" das Leben schwer: Im dichten Schneetreiben oder Wolkenbruch ist äußerste Konzentration gefragt.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

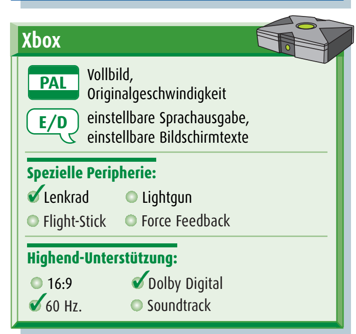
USK-Rating: frei | Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60Hz ○ DTS ○ Dolby Digital


Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital
✓ 60 Hz. ○ Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC 1. Quartal 2003

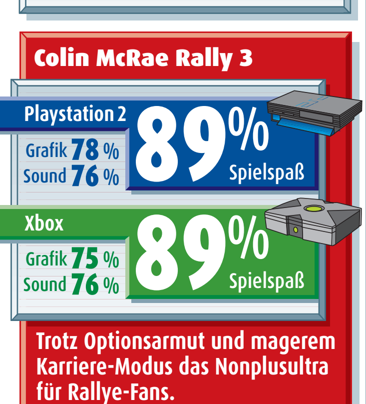
Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.com

Pro
+ geniale Steuerung
+ exzellent designte Kurse
+ stets flüssige Optik
+ hohe Langzeitmotivation

Contra
– magerer Karriere-Modus
– Grafik mit unschönen Pop-Ups

Alternativen:

PS2	**V-Rally 3** (82%, MAN!AC 07/02)
Xbox	**RalliSport Challenge** (85%, MAN!AC 04/02)
NGC	**Pro Rally 2002** (Test auf Seite 114)


Colin McRae Rally 3

Playstation 2: Grafik 78 %, Sound 76 % – **89 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 75 %, Sound 76 % – **89 %** Spielspaß

Trotz Optionsarmut und magerem Karriere-Modus das Nonplusultra für Rallye-Fans.

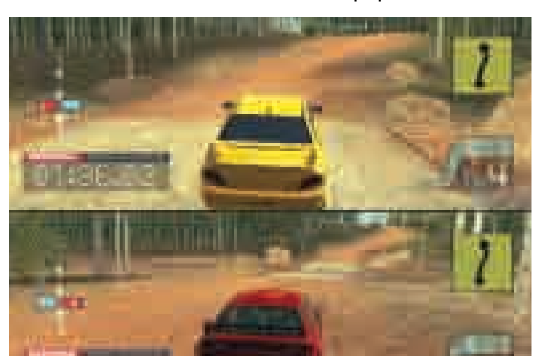

PS2 Sightseeing par excellence: Die verschiedenen Tages- und Jahreszeiten kommen dank der ausgeklügelten Echtzeit-Beleuchtung sowohl auf PS2 als auch auf Xbox hervorragend zur Geltung.

einiger Eingewöhnungszeit driftet Ihr mit den Boliden millimetergenau durch sämtliche Kurven – Anfängern wie Profis lässt die Lenkung genügend Spielraum für Verbesserungen. Habt Ihr die feinfühlige Steuerung schließlich verinnerlicht, geht's mit den überraschend anzugsstarken Vehikeln rasant durch die Lande.

Im staubigen Australien braust Ihr über kahle Steppengebiete und von Felsen begrenzte Waldwege, das sonnige Spanien lockt mit asphaltierten Hochgeschwindigkeits-Abschnitten sowie malerischen Ortsdurchfahrten, während das bergige Japan von Monsun-artigen Regenfällen heimgesucht wird. Im winterlichen Schweden kämpft Ihr mit Schneegestöber, vereisten Straßen und massiven Verwehungen, in England müsst Ihr im strömenden Regen über schlammige Feldwege preschen bzw. quer durch den Wald brettern. Die USA locken mit eindrucksvollen Canyon-Etappen und spektakulären Gipfelrennen, wogegen das düstere Finnland mit engen Waldpassagen und unbefestigten Wegen Euer fahrerisches Können auf die Probe stellt. In Griechenland dürft Ihr auf ausladenden Schotterpisten driften, was das Zeug hält. Zum Abschluss jedes Länderwettkampfes wartet eine Spezial-Prüfung in einem Stadion, wo Ihr Euch auf einem Rundkurs mit einem Gegner messt. os

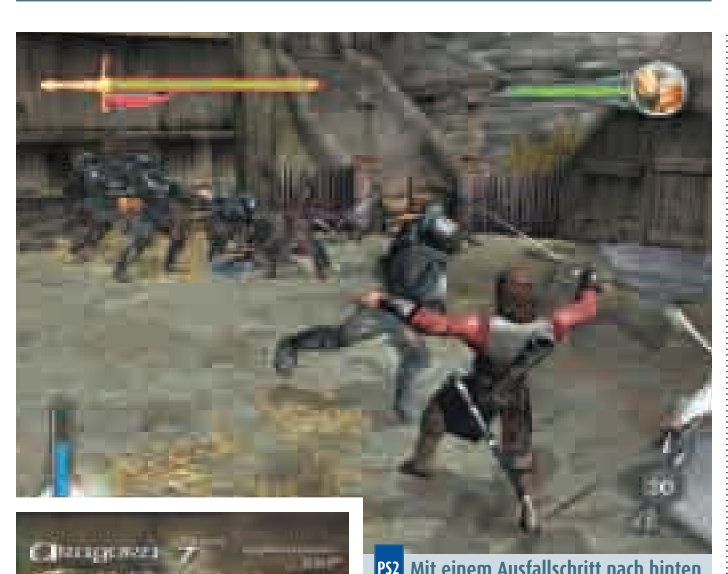
Oliver Schultes

Auch in der dritten Konsolen-Inkarnation hat "Colin McRae" nichts von seiner Faszination verloren: In keinem anderen Offroad-Renner erlebt Ihr eine derart perfekte Harmonie zwischen millimetergenauer Steuerung und spannendem wie forderndem Streckendesign. Mit feinfühligen Lenkmanövern schleudert Ihr die extrem detaillierten Boliden mit jeder Runde kontrollierter um die Kurven – ein Erfolgsgefühl, das unweigerlich in die Rallye-Sucht führt. Die abwechslungsreichen Strecken glänzen mit cleverer Kursführung, cool inszenierten Wettereffekten und stets flüssiger Optik (die auf der Xbox nur unwesentlich besser aussieht). Rüffel gibt's nur für den sehr spartanischen Karriere-Modus und die zahlreichen unschönen Pop-Ups in der 3D-Landschaft.


PS2 Multiplayer-Freuden: Auf der Sony-Konsole können maximal zwei menschliche Gegner zum Duell antreten.


XB Auf der Xbox dürfen zwei Personen mehr ran: Allerdings fährt auch hier jeder für sich – Rempeleien ausgeschlossen.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme



PS2 Mit einem Ausfallschritt nach hinten pariert Ihr feindliche Schwertstreiche.

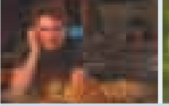
PS2 Lohn der Mühen: Am Levelende kauft Ihr neue Moves und Items.

Weihnachten steht vor der Tür – für Tolkien-Fans bedeutet das nicht nur die obligatorischen Merchandise-Geschenke unterm Tannenbaum, sondern auch das Ende einer langen Wartezeit: Mit "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" startet Mitte Dezember endlich der zweite Teil der Filmtrilogie in den Kinos. Im gleichnamigen Action-Spiel von EA habt Ihr jedoch bereits einen Monat früher die Gelegenheit, einen ersten Blick auf den Streifen zu werfen und in einem Dutzend an die ersten beiden Filme angelehnten Episoden selbst Teil der Fantasy-Saga zu werden.

Goodie-Parade

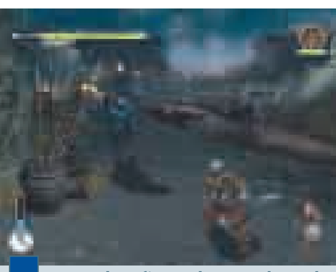
Die freispielbaren "Herr der Ringe"-Extras

Wer in EAs "Die zwei Türme" bis zum Ende durchhält, wird mit interessanten Boni rund um das Spiel und die ersten beiden Filme beglückt. Unter den zahlreichen Goodies befinden sich u.a. Interviews mit Frodo-Darsteller Elijah Wood, Aragorn-Mime Viggo Mortensen und Gandalf-Akteur Ian McKellen. Darüber hinaus erzählen die Produzenten in einem informativen 'Making of' über die Entstehung des Spiels und die fruchtbare Zusammenarbeit mit den Hauptdarstellern. Und natürlich schaltet Ihr mit entsprechenden Leistungen zusätzliche Levels und einen Bonus-Charakter frei.





Als Extra locken beispielsweise Interviews und diverse Zeichnungen.





PS2 Ganz schön fies: Lebensmüde Uruk-Hais zünden in Eurer Nähe auf den Rücken geschnallte TNT-Fässer und fügen Euch so massiven Schaden zu.



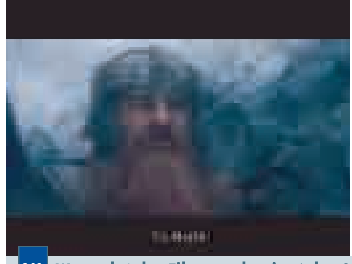
PS2 In den Minen Morias trefft Ihr zum ersten Mal auf einen riesigen Höhlentroll – dank Legolas' Schnelligkeit weicht Ihr seinen Schlägen jedoch locker aus.

Auf gen Mordor

Euer Kampf gegen die Schergen Saurons startet mit der Vorgeschichte des 'einen Rings': In der königlichen Haut von Isildur metzelt Ihr Euch am Fuße des Schicksalsbergs durch Horden von Orks und anderen finsteren Kreaturen. Der feurige Level dient gleichzeitig als Einführung in das simple Kampfsystem: Eingefangen von dynamischen Kamerafahrten und wechselnden Perspektiven vollführt Euer Polygon-Recke auf Tastendruck schnelle Schläge mit dem Schwert, wuchtige Überkopf-Attacken gegen Schild-bewehrte Angreifer, schützende Abwehr-Manöver, einen Ausfallschritt nach hinten oder tödliche Kombos. Via L1-Taste zückt Ihr zudem Eure (je nach Spielfigur unterschiedliche) Sekundärwaffe, mit der Ihr Feinde auch auf größere Distanz erledigt.



PS2 Sarumans Geheimwaffe: Isengards Kämpfer reiten auf flinken und äußerst bissigen Kreaturen in die Schlacht.




PS2 Wo endet der Film, wo beginnt das Spiel? Jeder neue Abschnitt beginnt mit einer kurzen Introsequenz aus dem Film, die nahtlos in Spielegrafik übergeht.

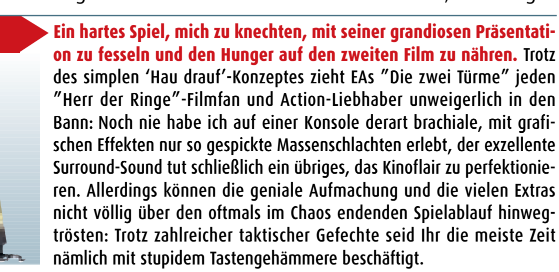
Habt Ihr mit Isildur die erste Schlacht überstanden, steht Ihr vor der Qual der Wahl: Entweder startet Ihr das 3D-Abenteuer mit dem Allround-Talent Aragorn, zieht mit dem behäbigen aber schlagkräftigen Zwerg Gimli in den Kampf oder entscheidet Euch für den flinken, jedoch wenig kräftigen Elben Legolas. Egal für welchen Helden Ihr Euch erwärmt, Ihr durchlauft mit jedem die gleichen zwölf Filmstationen. Ringt u.a. auf der Wetterspitze mit den kreischenden Ringgeistern, prügelt Euch in den Minen Morias mit einem übergroßen Höhlentroll, metzelt im unheimlichen Wald Fangorn schwerbewaffnete Uruk-Hais, befreit in den Steppen von Rohan Dorfbewohner von Sarumans Truppen und beschützt die Hornburg in der Schlacht von Helms Klamm.

Mit Taktik zum Erfolg

Während Ihr in Massenschlacht-Levels mit wildem Button-Gehämmere durchaus Erfolge erringen könnt, braucht Ihr in den meisten anderen Abschnitten eine geeignete Taktik. So müsst Ihr beispielsweise feindlichen Pfeilbeschuss abblocken, um im geeigneten Moment zurückzuschlagen, oder mit Sprengsätzen bestückte Kamikaze-Uruk-Hais via Fernwaffe rechtzeitig ausschalten. Der geschickte Wechsel zwischen schnellen Schwertstreichen, durchschlagenden Kombos und Distanz-Attacken bringt nebenbei auch ordentlich Erfahrungspunkte, die Ihr am Ende einer Episode gegen neue Special-Moves oder bessere Ausrüstung eintauschen dürft. Nur wenn Ihr den Helden kräftig auflevelt, habt Ihr eine Chance, gegen Saurons Übermacht zu bestehen. *os*



PS2 Aragorn im Kampf mit zwei Ringgeistern: Die Kapuzengestalten lassen sich nur mit Feuer vertreiben.



Oliver Schultes

Ein hartes Spiel, mich zu knechten, mit seiner grandiosen Präsentation zu fesseln und den Hunger auf den zweiten Film zu nähren. Trotz des simplen 'Hau drauf'-Konzeptes zieht EAs "Die zwei Türme" jeden "Herr der Ringe"-Filmfan und Action-Liebhaber unweigerlich in den Bann: Noch nie habe ich auf einer Konsole derart brachiale, mit grafischen Effekten nur so gespickte Massenschlachten erlebt, der exzellente Surround-Sound tut schließlich ein übriges, das Kinoflair zu perfektionieren. Allerdings können die geniale Aufmachung und die vielen Extras nicht völlig über den oftmals im Chaos endenden Spielablauf hinwegtrösten: Trotz zahlreicher taktischer Gefechte seid Ihr die meiste Zeit nämlich mit stupidem Tastengehämmere beschäftigt.



PS2 Kein einziger Ruckler trübt das grandiose, mitunter etwas chaotische Massenschlacht-Erlebnis: Eine farbige Markierung Eurer Spielfigur würde in solchen Szenen die Orientierung wesentlich erleichtern.

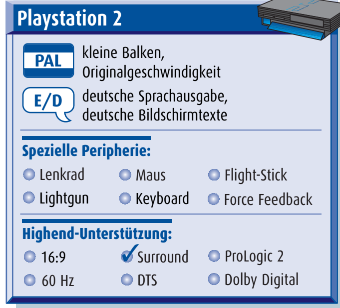


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 | Preis: ca. 60 Euro

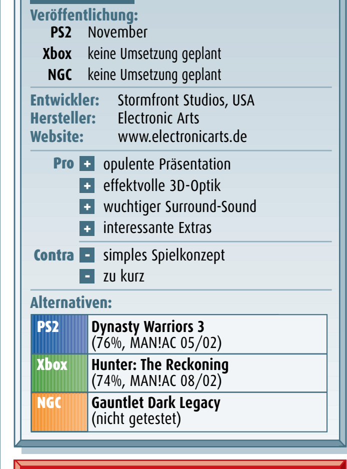


Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Stormfront Studios, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ opulente Präsentation
+ effektvolle 3D-Optik
+ wuchtiger Surround-Sound
+ interessante Extras

Contra
– simples Spielkonzept
– zu kurz

Alternativen:

PS2	**Dynasty Warriors 3** (76%, MAN!AC 05/02)
Xbox	**Hunter: The Reckoning** (74%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Gauntlet Dark Legacy** (nicht getestet)

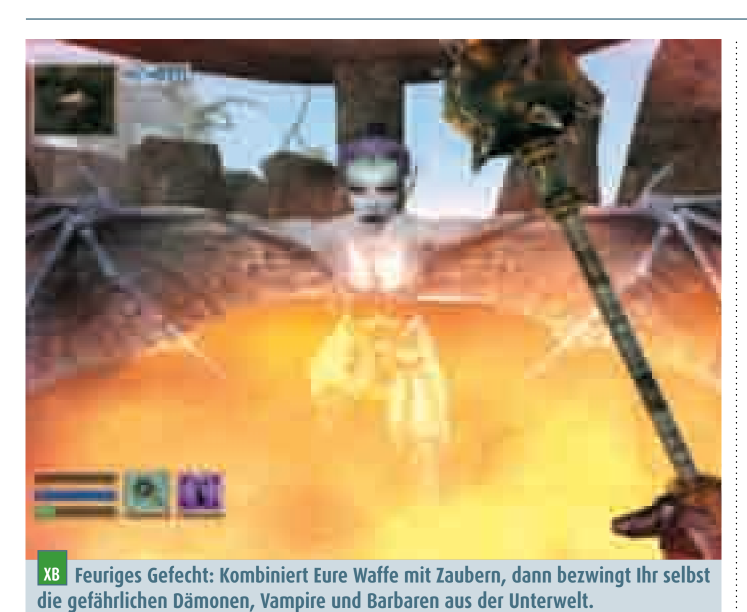


Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 88 %
77 % Spielspaß

Hack'n'Slay mit packenden Massenschlachten und exzellenter Präsentation.

The Elder Scrolls 3 Morrowind



XB Feuriges Gefecht: Kombiniert Eure Waffe mit Zaubern, dann bezwingt Ihr selbst die gefährlichen Dämonen, Vampire und Barbaren aus der Unterwelt.

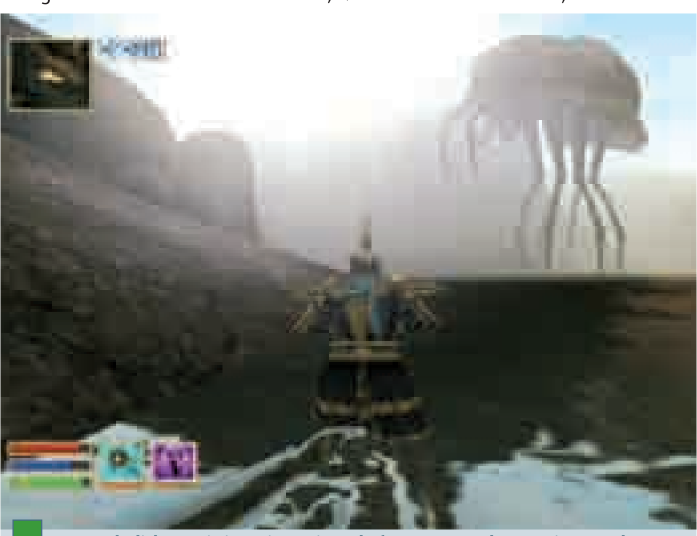


XB Überfall: Verjagt die Wegelagerer mit einem spektakulären Zauber!

XB Toll: In "Morrowind" könnt Ihr eigene Zaubersprüche konfigurieren.

Konsolen-Abenteurer sind es gewöhnt, einer festen Handlung zu folgen und à la "Final Fantasy" bestimmte Personen zu suchen, die im Gespräch die Story weiterführen – die Persönlichkeit des Helden, sein Beruf und seine Gesinnung sind dabei vorgegeben. In Bethesdas PC-Umsetzung ist alles ganz anders, denn "Morrowind" ist eine 3D-Welt, in der Ihr Euch selbst verwirklicht.

Nur Vorgeschichte und das grobe Umfeld ist bei jedem Spieler gleich: Der König entlässt Euch aus dem Kerker, dafür müsst Ihr seiner Agentenhorde beitreten und die Untertanen ausspionieren. Euren Helden erstellt Ihr selber: Ihr entscheidet Euch für eine Rasse wie Mensch, Ork oder Elf und wählt aus einer gigantischen Liste an Fertigkeiten dominierende Merkmale Eures Charakters. Dazu zählen nicht nur Schlösserknacken und der Kampf mit Axt und Schwert, sondern auch zwischenmenschliche Talente wie Feilschen und Wortgewandheit. Damit prägt Ihr schon vorweg den Verlauf Eures Abenteuers, denn wer bei den Händlern erstklassige Preise erplaudert und den Leuten tolle Schätze abschwatzt, der braucht nicht drohen oder stehlen. Wem das Erstellen eines Charakters zu kompliziert ist, der stellt sich dem Persönlichkeitstest: Per Multiple-Choice erstellt die Xbox einen Charakter, der zu Euch passt.

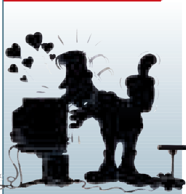


XB Ungewöhnliches Reittier: Diese Riesenkäfer tragen Euch von einer Stadt zur nächsten – aber nur, wenn Ihr ein paar Münzen springen lasst.

Erste Schritte

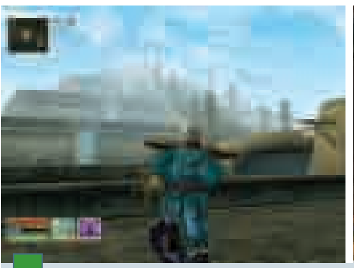
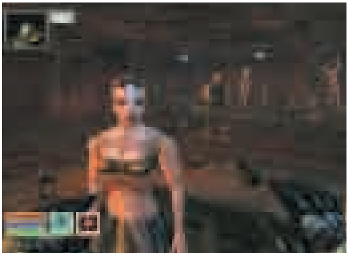
Der Einstieg gerät etwas verwirrend, weil es keine klare Aufgabe gibt: Ihr werdet mit der vagen Beschreibung Eures Agentenchefs in die Welt entlassen und müsst erstmal in eine andere Stadt reisen und dann in Kneipen herumfragen, um diesen überhaupt zu finden. Das ist nicht einfach, denn Ihr erforscht die 3D-Welt aus der Egoperspektive: Merkt Euch markante Häuser, Schilder und Bäume, dann findet Ihr Euch zurecht. Bald kommt Ordnung in Euer Leben: Ihr lernt die wichtigsten Läden und Handwerker kennen und sucht Kontakt zu Auftraggebern. Das sind zum einen die königlichen Agenten, aber auch Passanten, die Ihr zufällig trefft: Eine Hexe hat dem Barbaren die Klamotten geklaut oder ihn gar verzaubert? Als pflichtbewusster Abenteurer sorgt Ihr für Gerechtigkeit. Je nach Beruf könnt Ihr Euch auch Gilden anschließen: Diese Gewerkschaften für Krieger, Alchemisten und Magier versorgen Euch mit Missionen und geben kostenpflichtigen Talent-Unterricht. Allerdings seid Ihr auch an Regeln gebunden, Krieger dürfen z.B.

Oliver Ehrle



Nach langer Eingewöhnung konnte ich das Joypad nicht mehr aus der Hand legen: Wer sich in "Morrowind" erstmal niedergelassen hat, kommt von den spannenden Raubzügen, neugierigen Erkundungsgängen und dem cleveren Handel mit Fundstücken nur schwer wieder los. Ob Kämpfen, Plaudern, Überlisten oder Spionieren, in "Morrowind" finden sich jederzeit dutzende spannende Aufgaben für Euch. Die prunkvolle Optik mit glitzerndem Wasser und Sonnenaufgängen in leuchtenden Farben lässt Euch immer wieder andächtig staunen. Ihr benötigt aber viel Zeit, denn wer nur gelegentlich in der Abenteuerwelt vorbeischaut, der findet sich kaum zurecht. Schuld ist dabei auch die unübersichtliche Automap, auf der sich die Etagen nicht unterscheiden lassen: Das sorgt in Städten und Kerkern selbst bei Profis für Verwirrung. Etwas mehr Abwechslung hätte ich mir beim Soundtrack gewünscht: Eine einzige Wandermelodie ist bei einer so riesigen Oberwelt zu wenig. Diese Mankos könnt Ihr aber verschmerzen: "Morrowind" ist größer, vielseitiger und detaillierter als jedes andere Konsolen-RPG und wurde zudem erstklassig lokalisiert.

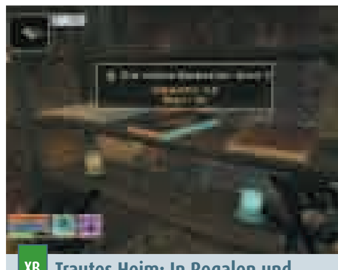

XB Das muss jeder Rollenspieler erlebt haben: Malerische Sonnenuntergänge und die lebendige Landschaft erzeugen eine bezaubernde Atmosphäre.



XB In den architektonisch aufwändigen Städten (links) wird gehandelt und spioniert, anschließend erholt Ihr Euch im Freudenhaus (rechts) mit einer flotten Biene.

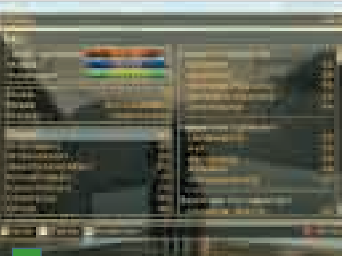
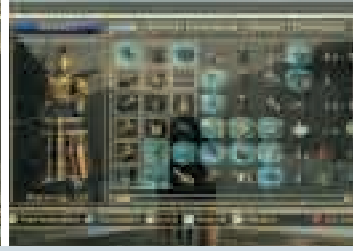
nicht stehlen oder gar Mitglied der Diebesgilde sein. Ein bisschen Mogeln ist aber drin: Wenn gerade keiner hinsieht, könnt Ihr schon mal einen schnellen Griff wagen. Werdet Ihr aber ertappt, fliegt Ihr aus der Gilde oder müsst zumindest Wiedergutmachung leisten. Euren Lebensunterhalt bestreitet Ihr mit dem Verkauf von Schätzen und dem Missionshonorar – spart also fleißig auf neue Rüstungen, Waffen und Unterricht.

Das Eigenheim

"Morrowind" ist eines der wenigen Spiele, in dem Ihr Euch richtig heimisch fühlt: Nach dem ersten Mordauftrag steht endlich ein Haus frei, dass Ihr sofort bezieht. Dank der detaillierten 3D-Grafik könnt Ihr Euer Heim je nach Geschmack einrichten, die Tische und Regale mit Kerzen sowie Edelsteinen schmücken und eine gute Lektüre aufs Nachtkästchen legen – eifriges Lesen macht auch in "Morrowind" schlau. Auf Euren Raub- und Erkundungsgängen werdet Ihr


XB Trautes Heim: In Regalen und Säcken lagert Ihr Eure Kostbarkeiten.

auch einige Schätze finden, die Ihr besser lagert statt sie zu verkaufen: Magische Kristalle lassen sich mit entsprechendem Budget in Waffen und Rüstungen einsetzen – eine nicht zu verachtende Bonusschlagkraft!



XB Statusbildschirm (links) und Rucksack (rechts): Die Stärke Eures Helden bestimmt, wieviel Kilo Ballast Ihr tragen könnt – verstaut weitere Schätze in Kisten.

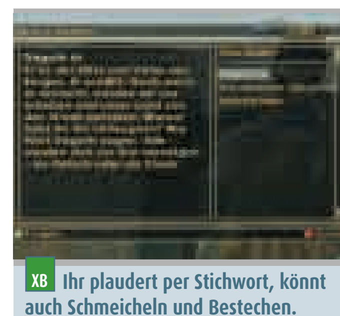

XB Kniffliger Kampf im Tempel: Der Skelettkrieger schützt sich mit einem magischen Schild.

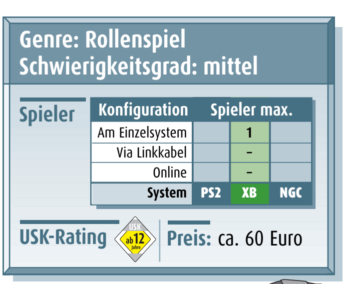
Auf Wanderschaft

Den mächtigen "Morrowind"-Kontinent, seine vielen Inseln, Dörfer und Kerker erforscht Ihr komplett zu Fuß. Nur in den großen Städten finden sich Reittierverleih und Gildenmitglieder, die Euch für Geld an andere Orte befördern. Den Hauptteil des Abenteuers seid Ihr mit dem Erkunden von Schluchten, Gebirgen und Mooren beschäftigt, dabei greifen Euch allerlei Zombies, Skelette oder Ungeheuer an: Ihr bekämpft sie in Echtzeit, Euer Held kann horizontal und vertikal schlagen, stechen und zaubern. Je nach Block-Fertigkeit setzt Eure Figur den Schild automatisch ein oder weicht einem Angriff aus.

Den eigentlichen Spielwitz machen aber die zwischenmenschlichen Kontakte aus: Für Eure Heldentaten erntet Ihr Ruhm und Ehre, die tausend Protagonisten empfangen Euch mit fortschreitendem Spiel immer herzlicher – Ihr entwickelt sogar Freundschaften.

Oder genießt Ihr lieber das raue Banditenleben? Kein Problem, die Wachen werden Euch jagen, Ihr werdet in Räuberhöhlen hausen und der Pöbel erstarrt vor Furcht, wenn Ihr durch die Straßen zieht. *oe*


XB Ihr plaudert per Stichwort, könnt auch Schmeicheln und Bestechen.


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

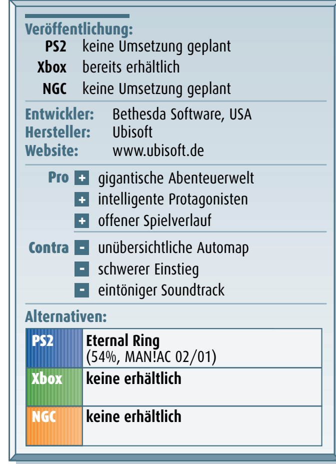
USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bethesda Software, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ gigantische Abenteuerwelt
+ intelligente Protagonisten
+ offener Spielverlauf

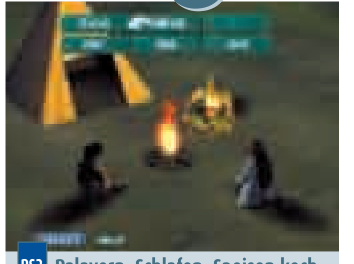
Contra
– unübersichtliche Automap
– schwerer Einstieg
– eintöniger Soundtrack

Alternativen:
PS2: Eternal Ring (54%, MAN!AC 02/01)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich

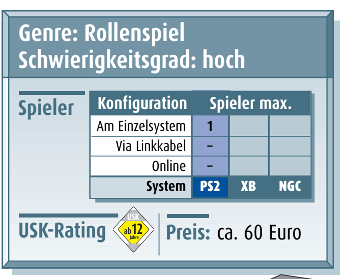

Morrowind
Xbox
Grafik 84 %
Sound 76 %
89 % Spielspaß

Aufregendes, freies Fantasy-Abenteuer aus der Ego-Perspektive: Motivation über Monate.

Legaia 2: Duel Saga



PS2 Palavern, Schlafen, Speisen kochen – "Legaia"-Camping bietet einiges.

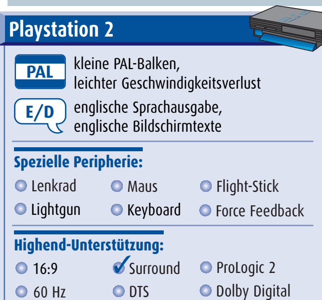


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 Jahre
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ komplexes und ungewöhnliches Kampfsystem
+ viel spielerischer Freiraum

Contra
- spartanische Präsentation
- nicht übersetzt
- für RPG-Einsteiger zu schwer

Alternativen:
- PS2: Final Fantasy 10 (88%, MAN!AC 06/02)
- Xbox: Elder Scrolls 3: Morrowind (Test ab Seite 84)
- NGC: Lost Kingdoms (73%, MAN!AC 09/02)



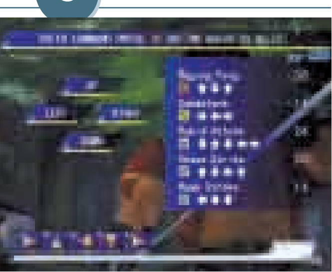
Legaia 2: Duel Saga

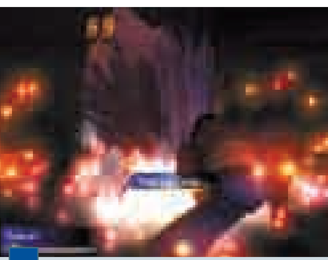
Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 69 %
72 % Spielspaß

Für Fans: Schweres Nippon-RPG mit ungewöhnlichem Kampfsystem und schwacher Präsentation.



PS2 Kleine Schönheitsfehler: Auf eine Eindeutschung von Bildschirmtexten und (seltener) Sprachausgabe hat Eidos ebenso verzichtet wie auf einen 60Hz-Modus.



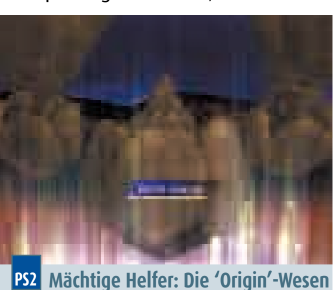


PS2 Einmal entdeckt, dürft Ihr Spezial-Attacken direkt aus der Liste wählen.

Zum Ende der PSone-Hochzeit brachte Sony mit "Legend of Legaia" in PAL-Gefilden einen Genre-Vertreter auf den Markt, der weniger wegen seiner schwachen Inszenierung als vielmehr durch ein untypisches, Beat'em-Up-ähnliches Kampfsystem aus der Masse vergleichbarer Titel herausstach. Kommerzieller Erfolg war dem Epos nicht beschieden, bei altgedienten RPG-Fans steht das Werk von "Wild Arms"-Produzent Takahiro Kaneko aber noch heute hoch im Kurs. Gut zwei Jahre später schlägt der PS2-Nachfolger spielerisch in die gleiche Kerbe.

Kaum Neues im Kerker

Wie schon beim 32-Bit-Erstling gerät auch bei "Legaia 2: Duel Saga" die Rahmenhandlung zur Nebensache: Die Otto-Normal-Bevölkerung des namensgebenden Fantasy-Reichs sieht sich dem Untergang geweiht. Denn die geheimnisvollen 'Mystics' – eine privilegierte Rasse, welche über 'Origin'-genannte Zauberdämonen gebietet – planen die Unterwerfung der gewöhnlichen Menschen. Und so zieht der 'gute' Mystic Lang mit einer Gruppe Gleichgesinnter aus, das Treiben der bösen Brüder zu stoppen. Der Spielablauf selbst gestaltet sich ähnlich traditionell wie die Story: Von der obligatorischen Weltkarte aus zieht Eure Party durch Polygon-Städte und -Dungeons, knackt versteckte Schatzkisten und stattet sich gegen klingende Münze mit frischer Bewaffnung aus. Die Dämonenkumpane der Helden leisten dabei gute Dienste: Auf Tastendruck schlägt etwa Langs Feuer-Origin hinderliche Felsbrocken zu Klump, das Beschwörungsbiest von Heilerin Maya lässt zarte Pflänzlein binnen Sekunden wachsen – über mächtige Rankenleitern erreicht Ihr so auch höhergelegene Plateaus.



PS2 Mächtige Helfer: Die 'Origin'-Wesen lassen sich auch im Kampf beschwören.

Handkanten-Haudegen

Trotz dezentem Rätseleinschlag liegt der Schwerpunkt des zweiten "Legaia" eindeutig auf Kampf-Action: Nach klassischem Zufallsprinzip fallen die zahllosen Monstrositäten über Euch her, in der Arena geht's anschließend strikt rundenbasiert zur Sache. Wie im Vorgänger stellt Ihr physische Angriffe aus den vier Schlagregionen oben, unten, links und rechts zusammen. Anfänglich dürft Ihr lediglich drei Klopprichtungen aneinander reihen, mit steigender Erfahrung erhalten die Recken aber immer mehr dieser Prügelslots. Fleißiges Kombinieren ist dabei der Schlüssel zum Sieg. Nur so entdeckt Ihr die besonders mächtigen 'Art'-Manöver, ohne die Ihr gegen spätere Gegner keine Chance habt. Zusätzliche Taktikwürze erhält das Epos durch reichhaltige Modifikationsmöglichkeiten: Aus diversen Lebensmitteln kocht Ihr temporär statusverändernde Speisen oder peppt alte Klingen durch gefundene Mineralien auf. *cg*

Colin Gäbel



Wer mit Squares Effektfeuerwerk "Final Fantasy 10" seine ersten Genre-Erfahrungen gemacht hat, dürfte von "Legaia 2" zunächst schockiert sein. Spartanische 3D-Optik, klobig modellierte und teils lachhaft animierte Polygon-Charaktere sowie eine Spielmechanik, die sich beinahe ausnahmslos aus sattsam bekannten Genre-Standards generiert – auf den ersten Blick macht Eidos' RPG-Import wahrlich nicht viel her. Wie schon den Vorgänger zieht das untypische Kampfsystem die 128-Bit-Fortsetzung aus dem Sumpf der Mittelmäßigkeit: Die Suche nach immer neuen Combo-Manövern erweist sich wieder einmal als äußerst motivierend, dient allerdings nicht dem reinen Selbstzweck. Ohne die passenden Prügeltaktiken und einen ausreichend hohen Erfahrungslevel seht Ihr gegen die monströse Übermacht kein Land. Dass besonders die zweite Bedingung Grundvoraussetzung für den Sieg über einige Obermotze ist, dürfte ungeduldige Rollenspieler schnell frustrieren. Wer an klassischen Dungeonexpeditionen mit forderndem Prügelanteil seinen Spaß hat, sollte dem geruhsamen Nippon-Werk hingegen unbedingt eine Chance geben.

Kingdom Hearts

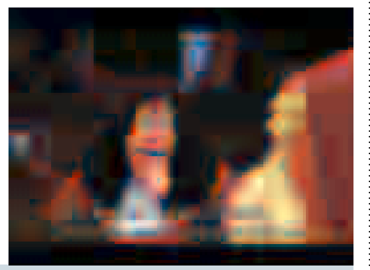


PS2 Mini-Spiel: Während Bärchen Puuh die Baumlöcher nach süßem Honig durchsucht, hält Sora die Bienen in Schach – falls Euch die Hakelsteuerung lässt.

Es gibt Stile, die auf den ersten Blick unvereinbar wirken. Die Vorstellung, dass etwa Nippon-typische "Final Fantasy"-Figuren durch zuckersüße, klassisch-westliche Comic-Welten à la Disney ziehen, dürfte so manchem Zocker recht seltsam vorkommen. Dass beide Welten perfekt miteinander harmonieren können, beweist nun RPG-Spezialist Square, dessen "Kingdom Hearts" genau diese Kooperation eingeht. Mit Erfolg: Nicht nur, dass die Mixtur aus klassischem Fantasy-Action-Adventure und Rollenspiel in Fernost fast durchweg gute Kritiken erhielt, knapp eine Millionen abgesetzte Exemplare machen das Spektakel drüben auch zu einem der bestverkauften PS2-Titel überhaupt.

Zu dritt in den Kampf

Hauptheld des spannenden Abenteuers ist Sora, ein traditioneller Square-Jüngling, den es in das Imperium von König Micky Maus verschlägt. Eine von unbekannter Feindeshand kontrollierte Dämonenhorde hat sich in den zahlreichen Disney-Welten breit gemacht. Nach und nach überfallen die sogenannten 'Herzlosen' die einzelnen Cartoon-Universen und bedrohen die jeweiligen Bewohner. Kurzerhand tut sich Sora mit Hofmagier Donald sowie General Goofy zusammen, um der mysteriösen Bedrohung auf den Grund zu gehen.



PS2 Drei Zauber dürft Ihr frei auf die Pad-Tasten legen, die übrigen müssen im Menü angewählt werden. Rechts: Sprachausgabe und Übersetzung sind hervorragend.



PS2 Schade: Die Endloskämpfe beschränken sich meist auf wildes Knopfdrücken.

Zwar seid Ihr stets als Trio unterwegs, selber steuern dürft Ihr aber nur den menschlichen Recken. Die animalischen Kumpane folgen automatisch. Die Echtzeitkämpfe erinnern dabei an die beiden N64-"Zeldas": Auf Knopfdruck schaltet Ihr herumwuselnde Bösewichte auf, und lasst per X-Taste Prügel auf sie niederhageln. Haltet Ihr L1 gedrückt, jagt Ihr dem Schattenpack in Kombination mit X-, Kreis- und Quadrat-Button auch brutzelige

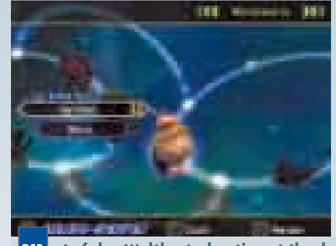


PS2 Nette Sidequest: 99 Dalmatinerwelpen sind über die Welten verstreut.

Feuerzauber oder frostige Eismagie auf den Polygon-Pelz. Ungewohnte Pfade ging Square mit dem Sub-Menü: Wahlweise mit Digipad oder rechtem Analog-Stick klickt Ihr Euch hier unter anderem durch die Item-Liste Eures Helden. Das praktische

▪ ▪ ▪ "Space Harrier" à la Square ▪ ▪ ▪

Dröge Einlagen: Im Gummijet ballert Ihr Euch von einer Welt zur nächsten





PS2 Auf der Weltkarte bestimmt Ihr das Ziel, dann geht's im Gummi-Jet los.

Da die Teleport-Technologie in "Kingdom Hearts" noch nicht ausgereift ist, muss Euer Heldentrio per Gummi-Raumschiff zwischen den einzelnen Disney-Kosmen wechseln. In optisch spartanischen Flugsequenzen ballert Ihr Euch durch simple 3D-Korridore voller Feindflieger und Hindernisse. Anfangs steht nur eine Standardmaschine im Hangar, später dürft Ihr aus diversen Bauteilen auch Eure eigenen Jets basteln. Was sich in der Theorie spaßig anhört, kann praktisch nur hartgesottene Fans überzeugen: Die verworrene Bastelwerkstatt nervt mit verkomplizierter Benutzerführung, die undynamischen Actioneinlagen unterbieten in Sachen Spannung selbst mittelprächtige Arcade-Shooter aus den frühen Achtzigern. Pedantischen Tüftlern bietet das Jet-Frisieren nach schwerem Einstieg zwar vielfältige Möglichkeiten, Normal-Spieler freuen sich hingegen auf den Warpantrieb: Habt Ihr den erstmal gefunden, steuert Ihr bereits bekannte Welten automatisch an.



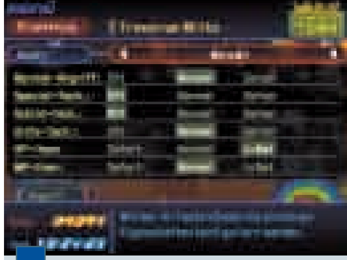


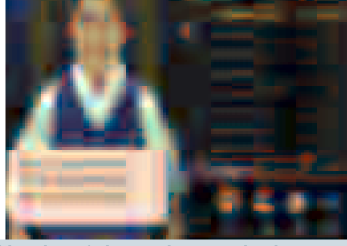
PS2 Unterwegs mit Arielle: Ab und an dürft Ihr einen Eurer beiden Dauerbegleiter gegen andere Disney-Prominenz tauschen.

daran: Im Eifer des Gefechts könnt Ihr so schnell einen Heiltrank einwerfen, während Ihr mit dem linken Steuerknüppel parallel den feindlichen Angriffen ausweicht. Eure beiden Kollegen stürzen sich wie erwähnt CPU-gesteuert ins Getümmel, das grundlegende Kampfverhalten dürft Ihr aber selbst festlegen. Im entsprechenden Menü stellt Ihr ein, ob sich der Erpel etwa vorrangig magischen Attacken widmen oder Goofy ohne Rücksicht auf Leib und Leben zuschlagen soll. Zu defensiv orientiert solltet Eure Befehle allerdings nicht ausfallen. Nur durch fleißges Metzeln ergattern die Heroen begehrte Erfahrungspunkte, welche zum Aufleveln – Statusverbesserungen, neue Spezialmanöver und Zaubertricks inklusive – RPG-üblich unabdingbar sind.

Wer suchet, der findet

Natürlich beschränkt sich der Spielverlauf von "Kingdom Hearts" nicht bloß auf das Abschlachten der variantenreichen Herzlosen. Knifflige Sprungpassagen, klassische Schalterrätsel und diverse Kombinationsknobeleien fordern gleichermaßen Geschick und Denkvermögen. Dabei gaben sich die Entwickler alle Mühe, die Aufgabenstellungen stilistisch den Filmvorlagen azupassen: So taucht Ihr z.B. in Meerestiergestalt mit Arielle durch die Tiefen des Ozeans, helft Pinocchio aus dem Bauch von Riesenwal Monstro oder braust an der Seite Aladdins per fliegendem Teppich durch die Wunderhöhle. Die Rückkehr in bereits befreite Welten lohnt dabei immer wieder: Mit zunehmender Spieldauer erlernt Euer Trio neue Fähigkeiten, die Euch Zutritt zu bislang unpassierbaren Abschnitten gewähren – überraschende Schatzfunde nicht ausgeschlossen.

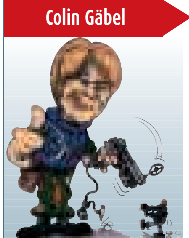




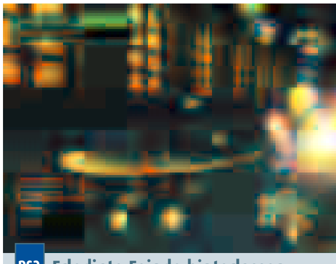
PS2 Links: Das Kampfverhalten von Donald und Goofy lässt sich in verschiedenen Disziplinen umstellen. RPG-Muss: der obligatorische Shop-Besuch.

Während die PAL-Konvertierung Square-typisch mit dicken schwarzen Balken kämpft, überzeugt die deutsche Synchronisation auf der ganzen Linie: Die größtenteils professionellen und häufig originalen Filmsprecher machen das Lauschen der spannenden Story zum Genuss. Erfreulich auch die Spielzeit: Knapp 30 Stunden müsst Ihr auf jeden Fall investieren, wer alle Geheimnisse aufdecken möchte, zockt bedeutend länger. *cg*

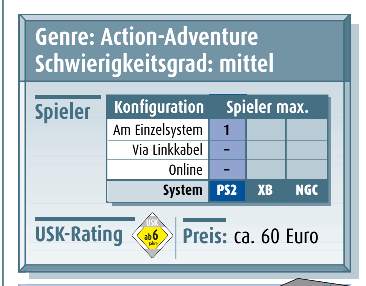
Colin Gäbel



In Sachen Atmosphäre muss man Square Bestnoten ausstellen: Filmnahe Animationen, eine (endlich mal) professionelle deutsche Synchronisation sowie thematisch höchst unterschiedliche Szenarien, die das Flair der Zelluloidvorlagen perfekt einfangen – für Disney-Fans geht mit "Kingdom Hearts" ein Traum in Erfüllung. 'Normale' Fantasy-Liebhaber dürften an dem Action-Adventure mit RPG-Einschlag ebenfalls Gefallen finden: Spannende Sidequests, zig Items und Rüstungsgegenstände sowie Geheimnis-gespickte Welten laden Forschernaturen zum Stöbern abseits des Hauptlösungsweges ein. Einige Mängel drücken das Epos jedoch deutlich unter die Prädikatshürde: Die unflexible Kamera sorgt regelmäßig für Übersichtsprobleme, in Kombination mit der hakeligen Steuerung werden einige Sprungeinlagen zur Geduldsprobe. Und der übertrieben hohe Kampfanteil trägt nicht gerade zur Spieltiefe bei: Blindes Zuschlagen und gelegentlicher Magieeinsatz gereichen bei den verworrenen Massenschlachten meist zum Sieg. So bleibt's ein actionbetontes Abenteuer mit Macken, das seine Motivation vorrangig aus der liebevollen Inszenierung generiert.



PS2 Erledigte Feinde hinterlassen Münzen, Lebens- und Zauberenergie.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 6 Jahre **Preis:** ca. 60 Euro



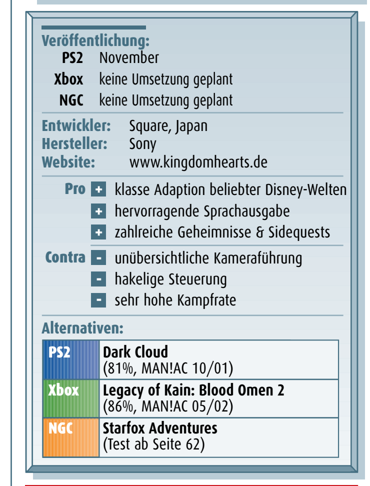
Playstation 2

PAL: mittlere PAL-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust

E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Square, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.kingdomhearts.de

Pro
+ klasse Adaption beliebter Disney-Welten
+ hervorragende Sprachausgabe
+ zahlreiche Geheimnisse & Sidequests

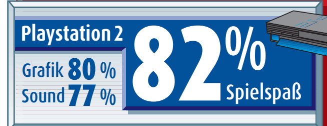
Contra
- unübersichtliche Kameraführung
- hakelige Steuerung
- sehr hohe Kampfrate

Alternativen:

PS2	**Dark Cloud** (81%, MAN!AC 10/01)
Xbox	**Legacy of Kain: Blood Omen 2** (86%, MAN!AC 05/02)
NGC	**Starfox Adventures** (Test ab Seite 62)



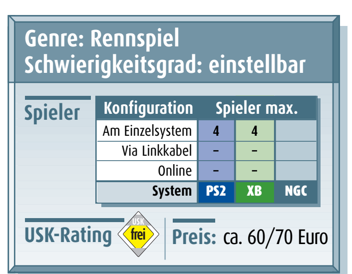
Kingdom Hearts



Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 77 %
82 % Spielspaß

Traumhaft präsentiertes Action-Adventure mit RPG-Einschlag und spielerischen Mängeln.

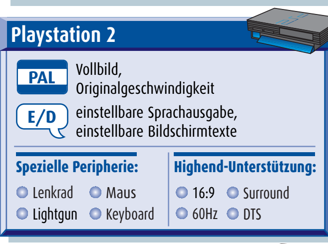
Micro Machines


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

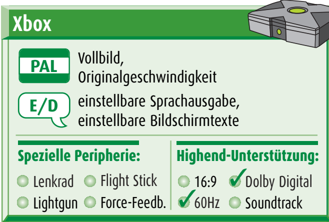
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

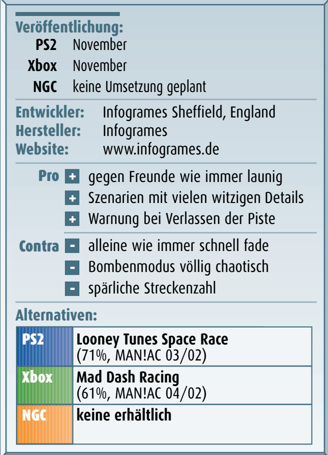
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

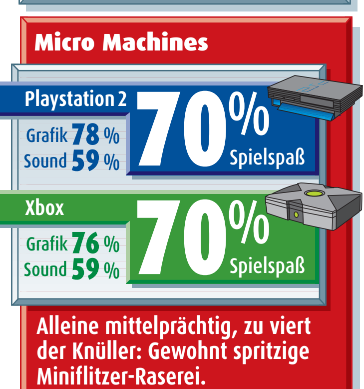
Entwickler: Infogrames Sheffield, England
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ gegen Freunde wie immer launig
+ Szenarien mit vielen witzigen Details
+ Warnung bei Verlassen der Piste

Contra
- alleine wie immer schnell fade
- Bombenmodus völlig chaotisch
- spärliche Streckenzahl

Alternativen:

PS2	**Looney Tunes Space Race** (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	**Mad Dash Racing** (61%, MAN!AC 04/02)
NGC	**keine erhältlich**


Micro Machines

Playstation 2: 70% Spielspaß – Grafik 78 %, Sound 59 %
Xbox: 70% Spielspaß – Grafik 76 %, Sound 59 %

Alleine mittelprächtig, zu viert der Knüller: Gewohnt spritzige Miniflitzer-Raserei.


PS2 Die feschen Wassereffekte sind das grafische Highlight von "Micro Machines" und sehen auf der PS2 fast eine Spur schöner aus als auf der Xbox.

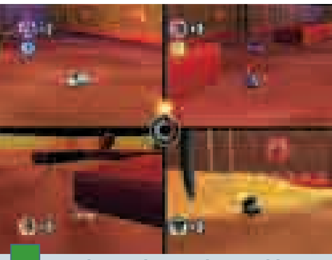
Kenner reiben sich verwundert die Augen: Ein neues "Micro Machines" ist für sich gesehen nichts Besonderes, doch vom bislang untrennbar damit verknüpften Hersteller Codemasters ist weit und breit nichts zu sehen. Des Rätsels Lösung: Für die neue Konsolengeneration hat sich kurzerhand Infogrames die bekannte Lizenz geschnappt.

Am Prinzip wurde zum Glück nichts geändert: Wie immer flitzt Ihr mit Minirasern über skurrile Rennpisten und piesackt Euch mit aufsammelbaren Extras wie Bratpfannen und Riesenmagneten. Mal flitzt Ihr in einer Wohnung quer durch den chaotischen Hobbyraum, mal schreckt Ihr im Bauernhof Hühner auf. Futuristischer geht's in einer Giftmüllfabrik und einer Raumstation zu, zudem stehen auch mal die dreckigen Gassen eines Verbrechenstatorts im Mittelpunkt. Nicht fehlen darf ein Ausflug an den Strand und eine Runde im Gartenteich – hier seid Ihr natürlich mit einem Boot unterwegs. Insgesamt 24 zum Teil nur in bestimmten Spiel-Modi anwählbare Kurse warten in den acht Szenarien.

Vier Feinde sollt Ihr sein

Strikt für Solisten gedacht ist das normale Rennen: Gegen CPU-Konkurrenten geht's ganz simpel darum, vordere Plätze zu belegen und am Ende der Meisterschaft den Titel zu ergattern. Champions winken Belohnungen wie alternative Fahrzeuge, diverse Gimmicks (z.B. gespiegelte Strecken) und sogar zwei Minispiele. Beim "Micro Machines"-Modus gelten die klassischen Regeln: Wer hinten aus dem Bildschirm rausfliegt oder zu lange von der Strecke abweicht, scheidet aus. Wer als letzter noch fährt, erhält einen Punkt, der erste Verlierer bekommt dafür einen abgezogen. Trifft diese Variante nicht Euren Geschmack, könnt Ihr auch beim 'Grand Prix' im Splitscreen gegeneinander rasen – dann zählt natürlich nur die Endplatzierung. Abgerundet wird das Angebot von 'Fang die Bombe': Hier flitzt Ihr in einer abgeschlossenen Arena herum und versucht, Euren Gegnern eine Bombe aufzubinden, bevor der Countdown abläuft. *us*

PS2 Die normale Splitscreen-Fahrt ist nur für zwei Piloten im Angebot.


PS2 Die chaotische Bombenjagd lasst Ihr besser gleich links liegen.

Ulrich Steppberger



Der Herstellerwechsel hat "Micro Machines" nicht geschadet, die wichtigen Punkte stimmen auch bei dem Infogrames-Titel: Die kleinen Vehikel lenken sich gut wie immer, spaßigen Duellen steht nichts im Weg. Die (mal wieder auf PS2 und Xbox praktisch identische) Grafik gefällt mit liebevoll gestalteten Szenarien voller Gags und bleibt dank guter Kameraführung fast immer übersichtlich. Ein Lob gibt's für die alternative Splitscreen-Fahrerei und die neue Anzeige, die Euch meist rechtzeitig warnt, bevor Ihr wegen unerlaubten Abkürzern in die Luft geht. Die Bombenjagd könnt Ihr dagegen kurzerhand vergessen. Letztlich gilt aber wie immer: Partyzocker können unbesehen zuschlagen, Solospieler sind (auch wegen der reduzierten Kurszahl) weniger gut bedient.


PS2 Kleine, aber feine Neuerung: Das rote Ausrufezeichen beim Nachzügler warnt vor dem Ausscheiden, gibt Euch aber noch die Chance zum Reagieren.

Eternal Darkness



NGC In engen Gängen gibt's Probleme mit langen Schwertern – oftmals bleibt die Schneide an Mauervorsprüngen hängen.

NGC Leuchtende Körperteile markieren im Kampf die Trefferzonen der Widersacher: Mit gezielten Hieben trennt Ihr Angreifern Gliedmaßen oder Köpfe ab und macht sie so zu harmlosen Polygon-Statisten.



NGC Achtung Messer! In der Tempelanlage tappt Ihr wiederholt in Fallen.

Nach "Resident Evil" (Test in MAN!AC 10/2002) steht mit "Eternal Darkness: Sanity's Requiem" nun schon der zweite Horror-Thriller in den Gamecube-Regalen. Mit Capcoms berühmter Zombie-Hatz hat Silicon Knights Zeitreise-Abenteuer allerdings wenig gemein.

Erbe mit Schönheitsfehler

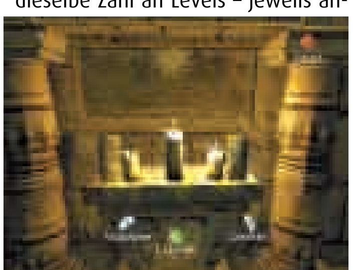
Alexandra Roivas reist nach dem mysteriösen Tod ihres Großvaters in dessen Haus, um auf eigene Faust Nachforschungen anzustellen. Bei der Besichtigung des frisch geerbten Gemäuers findet die hübsche Blondine einen Geheimraum, angefüllt mit allerlei seltsamen Gegenständen. Neben angestaubten Gemälden, antiken Skulpturen und anderen altertümlichen Fundstücken erregt vor allem ein dicker Schmöker ihre Aufmerksamkeit. Als Alexandra das Buch öffnet, wird sie zum Spielball höherer Mächte...

Ab diesem Zeitpunkt durchlebt Ihr mit zwölf verschiedenen Charakteren dieselbe Zahl an Levels – jeweils angesiedelt in einer anderen Epoche. Zwischen den einzelnen Episoden schlüpft Ihr wiederholt in die Haut von Alexandra, mit der Ihr in dem riesigen Haus nach dem Eingang in den nächsten Abschnitt sucht.

I'm going slightly mad

Natürlich könnt Ihr nicht einfach so durch die Levels spazieren – getrieben von einer uralten Macht stürzen sich Zombies, Skelette und andere Höllenkreaturen auf Eure Spielfigur. Glücklicherweise wissen sich die Polygon-Helden zu wehren: Drückt die R-Taste und Ihr nehmt einen Widersacher fest ins Visier. Gleichzeitig beginnen je nach Analogstickbewegung die verschiedenen Körperteile des Monsters zu leuchten – schlagt Ihr jetzt zu oder schießt mit Eurer Waffe, trefft Ihr zielgenau den blinkenden Bereich. So ist es Euch möglich, den Angreifern die verfaulten Gliedmaßen abzutrennen oder gleich die Rübe wegzuballern. Auf diese Weise degradiert Ihr Eure Feinde zu harmlosen Statisten, die entweder schwankend hinter Euch hertorkeln oder blind in der Gegend herumfuchteln.

Habt Ihr schließlich einen Untoten zu Boden gestreckt, dürft Ihr via B-Taste einen vernichtenden 'Finalschlag' ausführen. Dies schickt nicht nur Eu-

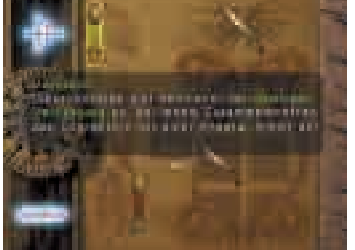


NGC Eines der leichteren Rätsel: Arrangiert die Kerzen auf dem rechten Bild korrespondierend zu denen im linken.

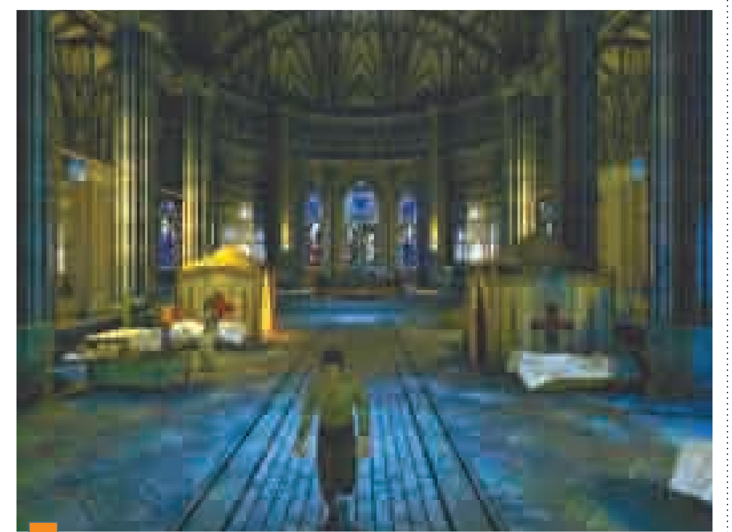
Colin Gäbel



Kaum ein wichtiger Nintendo-Titel wurde im Laufe seiner mehrjährigen Entwicklungszeit derart kritisch beäugt wie "Eternal Darkness". Umso erfreulicher, dass Silicon Knights' Zeitreiseabenteuer allen Unkenrufen zum Trotz ein derart packendes Stück Bildschirmgrusel geworden ist. Teils knackige Rätsel, ein ungewöhnliches aber geniales Kampfsystem, packende Atmosphäre sowie eine hervorragende Steuerung machen die Schauermär zum Pflichtkauf für jeden Action-Adventure-Fan. Zu kritisieren gibt es da nur wenig: Für meinen Geschmack baut die anfänglich mitreißende Story zum Ende hin etwas ab, und auch für die pfiffigen magischen Sprüche hätte ich mir ein paar mehr Einsatzmöglichkeiten gewünscht.

NGC Im edel gestalteten Inventarmenü kredenzt Ihr Zaubersprüche (links), sichert den Spielstand, werft einen Blick auf die Karte und untersucht Items (rechts).



NGC Dieser französischen Kathedrale stattet Ihr in drei verschiedenen Epochen einen Besuch ab: Im ersten Weltkrieg muss das Gebäude sogar als Lazarett herhalten.

ren Widersacher endgültig zurück in die Hölle, sondern füllt auch Euren 'Verstand'-Balken ein Stück weit auf. Letzteres ist enorm wichtig, da die Leiste mit jedem Monster-Sichtkontakt abnimmt. Je weiter sich die Anzeige im Keller befindet, desto häufiger werdet Ihr von unangenehmen Sinnestäuschungen geplagt. Wir wollen von diesem genialen und immer wieder schockierenden Spielelement jedoch nicht zuviel verraten – nur dies: Die Halluzination währt meistens nur kurz und führt bei vollständigem Verlust der Zurechnungsfähigkeit sogar zu körperlichen Schäden.

Zauberkünstler

Neben vielen Waffen (je nach Zeitepoche von Schwertern über Vorderlader-Pistolen bis hin zu Maschinengewehren reichend) steht Euch auch ein Dutzend Zaubersprüche im Kampf gegen die Monsterhorden zur Verfügung. Bevor Ihr die unterschiedlichen Magieformen einsetzen könnt, müsst Ihr im Besitz von Runensteinen sein: Mindestens drei davon sind nötig, um einen Zauberspruch zu kombinieren – das entsprechende Item vorausgesetzt, lassen sich später auch bis zu sieben Artefakte vereinen, was die Wirksamkeit der Magie drastisch erhöht.

Praktischerweise dürft Ihr oft verwendete Zauber (z.B. 'Erholung', 'magisches Item', 'Schild', 'Zombie' oder 'magische Attacke') auf fünf Joypadtasten verteilen und so ohne Umweg übers Menü fix aufrufen. Mit Hilfe der Beschwörungsformeln füllt Ihr jedoch nicht nur Eure Lebensenergie wieder auf oder verstärkt die Wirkung einer Waffe – Ihr knackt damit auch magische Sperren und beamt Hindernisse in eine andere Dimension, was Euch näher ans Levelende bringt.

Oliver Schultes



"Eternal Darkness: Sanity's Requiem" ist nichts für schwache Nerven: Während bei Capcoms Zombie-Metzelei "Resident Evil" die Stimmung durch krude Splatter-Einlagen und perfekt platzierte Schockeffekte angeheizt wird, entsteht bei Silicon Knights' erstem Gamecube-Auftritt der Grusel auf unterschwelliger Ebene. Die dynamische Polygon-Optik, der exzellente Sound, die atmosphärischen Schauplätze und die schockierenden 'Verstand'-Effekte verschmelzen zu einem packenden Bildschirm-Thriller, der Euch bis zum Ende ans Pad fesselt. Darüber hinaus überzeugt "Eternal Darkness" mit einem gut ausbalancierten Action-Rätsel-Verhältnis, das sowohl Metzel- als auch Kopfnuss-Fans vollauf zufrieden stellt. Wer hier nicht zugreift, ist selber schuld!



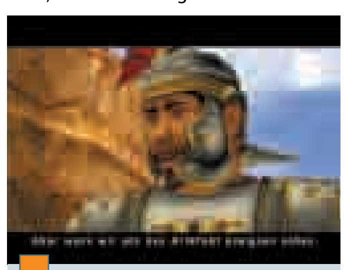
NGC Seid Ihr im Kampf verwundet worden, humpelt Eure Spielfigur langsam durch die Szenarien.



NGC Skelette im Nebel: farbiger Dunst als atmosphärisches Stilmittel.

Zurück in die Zukunft

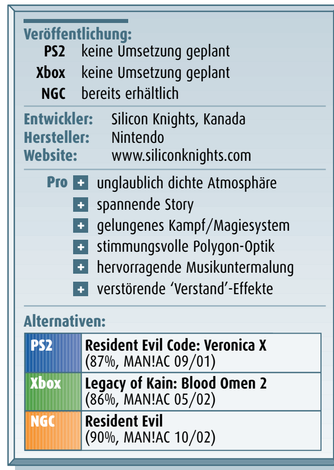
Im Gegensatz zum Genre-Konkurrenten "Resident Evil" dirigiert Ihr die Helden in "Eternal Darkness" aus der Third-Person-Perspektive durch Echtzeit-Polygon-Kulissen, dynamische Kamerafahrten und wechselnde Einstellungen rücken Euer virtuelles Alter Ego dabei stets ins rechte Licht. Eure Reise quer durch die verschiedenen Zeitepochen beginnt im Jahre 26 vor Christus mit einer verhängnisvollen Entdeckung, führt Euch u.a. ins düstere Mittelalter zu Zeiten der Inquisition, lässt Euch im Orient nach mystischen Artefakten forschen und verschlägt Euch sogar in die Unbilden des Golfkriegs. Für Abwechslung ist auch in puncto Sound gesorgt, der sich je nach Schauplatz mal orientalisch, mal westlich gibt. *os*



NGC Detailverliebt: Die Figuren bewegen ihre Lippen synchron zur Sprache.

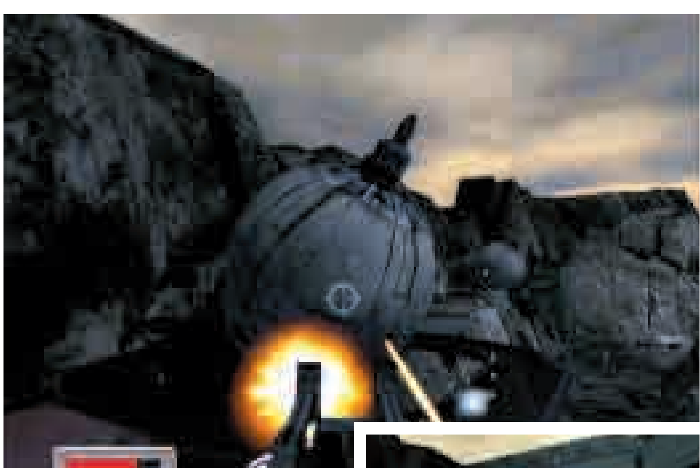






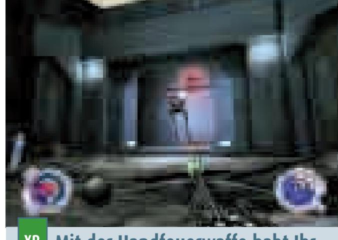


Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast



XB Bevor Ihr die Ionenkanone zerstören könnt, müsst Ihr deren Schild knacken.

Im Frühjahr diesen Jahres bekam eine der besten PC-"Star Wars"-Reihen Nachwuchs: Mit "Jedi Knight 2: Jedi Outcast" erschien bereits der dritte Ego-Shooter aus dem Universum von Leia, Luke & Co. – und vielleicht war er deshalb so erfolgreich, weil man klugerweise an der ersten Filmtrilogie als Hintergrundszenario festhielt. Nun dürfen auch Konsolenspieler in der Rolle des Rebellen Kyle Katarn mit Laserschwert und Plasmawumme den imperialen Sturmtruppen entgegentreten – die saubere



XB Mit der Handfeuerwaffe habt Ihr keine Chance gegen den AT-ST.

Konvertierung des Titels auf die Xbox (und bald auch den Gamecube) macht's möglich.

Rasanter Beginn

Nach einer einleitenden Sequenz, in der Ihr – Jahre nach Teil 2 der Shooter-Reihe und Kyles Abkehr von den Jedi-Wissenschaften – mit Eurer Kollegin



XB Ihr habt einen Offizier (links am Rand) gefangen genommen – nun muss er nur noch vor Querschlägern und ekligen Käfern geschützt werden.

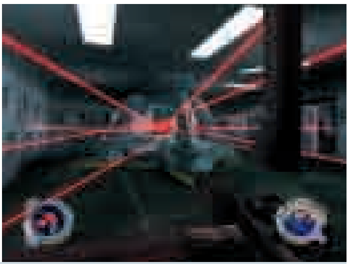


XB Hoch mit der TV-Helligkeit: Die meisten Levels spielen sich im Inneren riesiger Komplexe ab – düstere Farben herrschen vor.

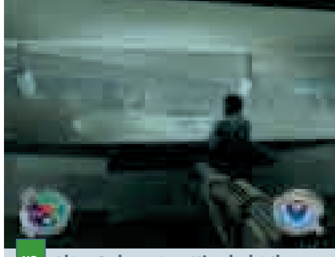
Jan Ors durch den Raum schippert, geht es auch gleich ans Eingemachte: Eine imperiale Basis soll von Euch durchstöbert werden, sofort nach der Landung empfangen Euch die weiß gepanzerten Soldaten. Die Feindseligkeiten intensivieren sich natürlich innerhalb der Station – während Ihr durch verwinkelte Gänge, hochtechnisierte Labors und riesenhafte Anlagen streift, kommt Eure Energiewaffe kaum zur Ruhe, hinter jeder Türe solltet Ihr eine Handvoll Wachen und Offiziere, Selbstschussanlagen oder Verteidigungsroboter vermuten. So Ihr überhaupt den Durchgang aufbekommt: Bereits des erste von zwei Dutzend Levels verlangt von Euch Beobachtungsgabe, Durchhaltevermögen und Grips; Computer, Schalttafeln und Lifte müssen betätigt oder Codes eingegeben werden. Hinzu kommt die Komplexität der Bauten: Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern ist die konzentrierte Erforschung der weitreichenden Levels unabdingbar, um Missionsziele zu lösen und den Weg zum nächsten Abschnitt zu finden.

Und verzwickte Szenarien gibt es reichlich: Eure Reise, die in einer dichten "Star Wars"-Story um die helle und dunkle Seite der Macht eingebettet ist, führt Euch z.B. in die Minen von Artus, wo Ihr Rebellen befreit und mit Pulskanonen AT-STs von den stählernen Beinen holt oder in die düstere Metropole Nar Shaddaa, wo Ihr dem Widerling Reelo Baruk hinterherspürt. Zwischendurch kehrt Kyle auf Yavin 4 zu seinen Jedi-Wurzeln zurück und verdient sich nach einem Schwätzchen mit Luke Skywalker in einigen Prüfungen sein Laserschwert und einige Jedi-Fähigkeiten. Den (teils auch dunklen) Mächten, die





XB Rätsellastig: Im Jedi-Tempel erlernt Ihr die Macht und wendet sie "Tomb Raider"-artig an (links), in imperialen Basen richtet Ihr über Schalttafeln Unfug an.



XB Alter Bekannter: Hier habt Ihr gerade Lando aus einer Zelle befreit.

Euch durch Geisteskraft weiter springen und schneller laufen lassen bzw. die Ihr zum psychischen Verschieben von Kisten und Drücken von Knöpfen nutzt, kommt im Spielverlauf eine tragende Rolle zu – etliche Rätsel lassen sich nur mit Einsatz Eurer ganzen Fähigkeiten lösen.

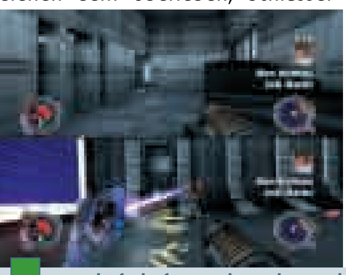


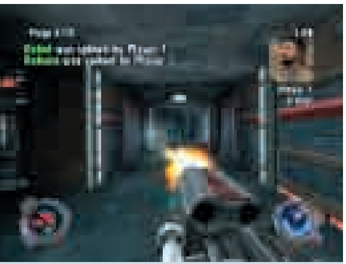
XB Verteidigung ist der beste Angriff: Nehmt Ihr das Laserschwert zur Hand, schaltet die Perspektive um.

Viel Feind, viel Ehr'

Doch auch der Kampf kommt nicht zu kurz: Mit letztlich acht Feuerwaffen, Eurem Lichtschwert (bei dessen Benutzung die Kamera automatisch in die Third-Person-Perspektive schaltet), einem Elektroschocker und drei Sprengstoffvarianten erwehrt Ihr Euch imperialer Truppen, bissigem Getier und einer Reihe außerirdischer Halunken. Neben der normalen Schussvariante besitzen beinahe alle Waffen eine Sekundärfunktion, die zwar freizügiger mit Energie bzw. Munition umgeht, dafür aber auch erheblich mehr Durchschlagskraft bietet. Natürlich dürfen diverse Items nicht fehlen: Fernglas und Nachtsichtgerät verschaffen Durchblick, Medi-Paks und Schildenergiegeneratoren dienen dem Überleben, Schlüssel sind bei getöteten Offizieren zu finden und werden gewöhnlich ein paar Meter weiter verwendet.

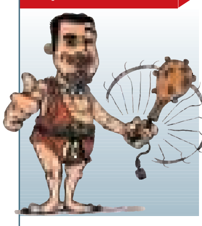
Neben der langen Solo-Story mit ihrem anspruchsvollen Leveldesign samt knackiger Geschicklichkeitsaufgaben vergnügt Ihr Euch noch mit allerlei Zusatzvarianten. So bekommen Konsolenspieler nach dem Happy End exklusiv eine Solo-Mission spendiert, zudem steht ein Zweispieler-Splitscreen für kurzweilige Schlachten zur Verfügung. Hier schaltet Ihr bis zu vierzehn CPU-Recken zu und bekämpft Euch nicht ganz ruckelfrei in diversen Spiel-Modi wie Deathmatch, Capture-the-Flag, Duell oder Jedi Master – stilecht punktet hier nur der Charakter, der das einzige Lichtschwert der Arena schwingt. *sf*





XB Zwar dürft Ihr für Deathmatch & Co. bis zu 14 Bots zuschalten, die Mehrspieler-Funktion ist aber auf zwei Leute beschränkt.

Stephan Freundorfer



Hervorragende Umsetzung: Selten habe ich bislang eine derart kompetente Umsetzung eines PC-Spiels auf Konsole gesehen. Optisch steht "Jedi Outcast" seinem Hardware-hungrigen Computer-Bruder in keiner Weise nach: Trotz feiner Texturierung, riesiger Bauten, mächtigem Feindaufgebot und Lasergewitter schießt Ihr Euch mit stabiler, hoher Bildrate durch die Areale – unabdingbar für einen hochwertigen Ego-Shooter. Doch auch beim Spieldesign überzeugt das Jedi-Abenteuer: Die Story bietet allerlei Wendungen, ist glaubhaft im "Star Wars"-Universum angesiedelt und führt Euch durch verschiedenste Szenarien. Pure Action-Fanatiker mit niedriger Frustschwelle könnten allerdings schnell das Laserschwert ins Korn werfen: An manchen Stellen erinnert "Jedi Outcast" eher an "Tomb Raider" als an "Halo". Knackige Sprung- und Balancier-Sequenzen fordern feinfühlige Pad-Behandlung, die Vielzahl der zu drückenden Schalter führt zu nervigen Suchorgien, der verquere Levelaufbau zu Orientierungslosigkeit. Profis und Spieler, die eine echte Herausforderung suchen, sind mit LucasArts Ego-Action-Adventure aber bestens und langfristig bedient.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 **Preis:** ca. 70 Euro



Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox November
- NGC November

Entwickler: Vicarious Vision, USA
Hersteller: Activision
Website: www.lucasarts.com

Pro
+ umfangreiche Solo-Story
+ beste "Star Wars"-Atmosphäre
+ grafisch und technisch gelungen

Contra
- arg verzwicktes Leveldesign
- zu viele absurde Rätsel
- magerer Mehrspieler-Modus

Alternativen:
- PS2: Red Faction 2 (Test ab Seite 96)
- Xbox: Halo (88%, MAN!AC 04/02)
- NGC: Timesplitters 2 (Test auf Seite 114)



Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Xbox

Grafik 82 %
Sound 83 %

85 % Spielspaß

Komplexes, langes Ego-Abenteuer in "Star Wars"-Umgebung mit toller Technik und Frustpotenzial.

Red Faction 2


PS2 Geo-Mod macht's möglich: An manchen Stellen müsst Ihr Euch über Gebrauch von Granaten den weiteren Weg freisprengen.


PS2 Habt Ihr zwei identische Handfeuerwaffen, dürft Ihr beidhändig ballern. Allerdings wird jeder Abzug über eine eigene Taste gesteuert.

Ego-Freunde mit PS2 haben momentan kaum Grund zur Klage: Ob James Bond, "Medal of Honor: Frontline" oder "Timesplitters 2" – atmosphärische, technisch überzeugende Shooter-Kost der zweiten Generation gibt's in den letzten Monaten des Jahres 2002 genug. Nun will auch noch THQ, bzw. deren Studio Volition, ein Stück des Action-Kuchens abhaben – mit dem Nachfolger des spannenden Mars-Abenteuers "Red Faction".

Doch außer dem Namen und dem generellen Story-Hintergrund hat "Red Faction 2" in puncto Handlung nichts mit seinem Vorgänger gemein. Dies zeigt sich schon am nagelneuen Hauptcharakter: Ihr spielt Alias, einen durch Nanotechnik aufgepeppten Elite-Soldaten im Solde des terrestrischen Sopot-Regimes. Die Nano-Truppe war dereinst der ganze Stolz des Diktators: stark, erbarmungslos, loyal. Doch die Ergebenheit endete, als Sopot anfing, die rund 2.000 Mann eliminieren zu lassen und sie durch noch kräftigere und ungleich gewissenlosere Gen-Mutanten zu ersetzen. Nur sechs der Nano-Kämpfer überlebten den Genozid – unter Anführer Molov machen sich Eure Wenigkeit, Tarnexpertin Tangier, Scharfschützin Quill, Schwere-Waffen-Mann Repta und der durchgeknallte Pilot Shrike daran, den Despoten Sopot zur Strecke zu bringen.

Überraschende Wendung

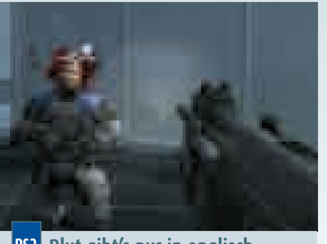
Zwar steht Ihr häufig in Funkkontakt mit Euren Kameraden, kämpft an deren Seite und lasst Euch von Shrike durch die Gegend kutschieren oder von Tangier manch' verschlossene Türe öffnen, gespielt wird jedoch stets aus den Augen von Alias. Dies macht auch Sinn, denn im Lauf des Solo-Abenteuers – das mit Eurem Einsatz als Sodot-Anhänger beginnt, Euch aber schnell die Rolle des Revoluzzers zudenkt – kommt es zu einer unvorhergesehenen Wende (über die aus Spannungsgründen nichts verraten sei). Elf Szenarien umfasst die Story insgesamt, unterteilt sind diese durch Haupt- und Nebenaufträge bestimmten Missionen nochmals in eine Handvoll kürzere Abschnitte, zwischen denen das Spiel nachlädt und netterweise Euer Fortschritt gespeichert wird. Bei der rasanten Hatz durch die Desinformationszentrale des Regimes, diverse Außenbereiche der Hauptstadt, Abwasserkanäle und U-Bahn-Schächte, den Zentralfriedhof oder die Basis alles nanotechnisch veränderten Bösen ist Abwechslung –

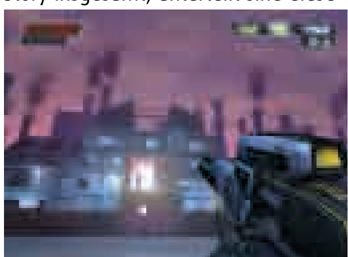
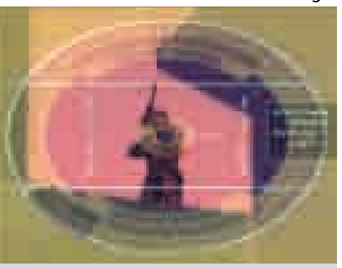

PS2 Bis zu vier Menschen plus vier Bots vergnügen sich im Multi-Modus.

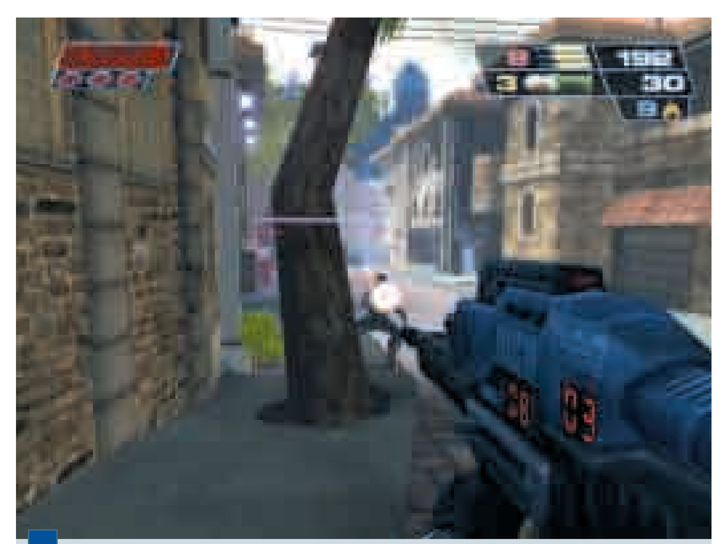
▪ ▪ ▪ Gekürztes Vergnügen? ▪ ▪ ▪

Die Unterschiede zwischen englischer und deutscher Version

Als Ego-Shooter ist "Red Faction 2" natürlich prädestiniert für kleinere Beschneidungsmaßnahmen in puncto Gewalt – man will schließlich nicht in kürzester Zeit unter dem Ladentisch verschwinden. Die Unterschiede zwischen deutscher und englischer Variante halten sich allerdings in erträglichem Rahmen. So verzichtet die einheimische Sprachvariante auf Blutspritzer und Fleischbrocken – diese Gore-Effekte werden jedoch auch im Original nicht im übertriebenen Maße angewandt. Das In-Luft-Auflösen von toten Gegnern geschieht in beiden Versionen gleichermaßen. Eine Einschränkung wirkt sich dezent auf das Spieldesign aus: Die Schrotflinte besitzt eigentlich zwei Sorten Munition, die über die beiden Schultertasten getrennt angesteuert werden. Neben gewöhnlichen Patronen existieren auch Brandladungen – diese finden, ebenso wie flammende Körper, keine Verwendung in der deutschen Variante. Ein kleiner Hinweis: Eine spezielle Uncut-PAL-Version gibt's dennoch nicht (siehe "GTA 3")...


PS2 Blut gibt's nur in englisch.



PS2 Schießbude: In einem späten Level müsst Ihr Dutzende Soldaten aus Fenstern und von Dächern snipern. Erst wenn alle erledigt sind, trifft Eure Kollegin ein.



PS2 Der Allrounder: Die 'Nano Individual Combat Weapon' (kurz NICW) spürt Feinde hinter Barrieren auf, zeigt deren Gesundheit und ballert Patronen wie Granaten.



PS2 Mit der Railgun in der Hand sucht Ihr den mächtigen Zwischengegner.

vor allem bei Eurer Fortbewegung – Trumpf. So besteigt Ihr einen Kampfhubschrauber und legt ganze Stockwerke von Feindgebäuden in Schutt und Asche, rattert mit einem Panzer über schwer gesichertes Militärgelände, dümpelt in einem U-Boot durch Fäkalien-getrübte Gewässer oder steigt in einen überlebensgroßen Kampfanzug, der Euch zum Baby-Mech mutieren lässt.

Nicht weniger gut sortiert ist Euer Waffenarsenal, 17 verschiedene Ballermänner findet Ihr in den Levels. Neben Pistolen und Uzis, die bei Vorhandensein auch im Doppel benutzt werden dürfen (getrennt abzufeuern über zwei Schultertasten), erwehrt Ihr Euch mit Schnellfeuer- und Scharfschützengewehr, Shotgun, Raketenwerfern, selbst eine kraftvolle Railgun ist im Angebot. Komplettiert wird Eure Ausstattung durch Haftminen, Hand- und EMP-Granaten, ein Nano-Nachtsichtgerät ist direkt in Euren Sehapparat eingepflanzt, so dass Ihr Euch nicht um dessen Energieverbrauch kümmern müsst.

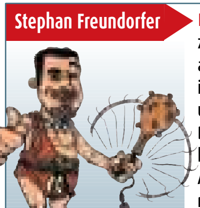
Bröckelnde Wände

Bereits das erste "Red Faction" versprach eine Revolution dank der sogenannten Geo-Mod-Engine. Dank dieser Grafikroutinen solltet Ihr peu à peu Levelkonstruktionen zerbröseln können und Euch so auf innovative Art den Weg zu neuen Abschnitten ebnen. Doch wie in Teil 1 ist diese Besonderheit effekthaschendes Beiwerk – es macht zwar Riesenlaune, Pfeiler oder Mauern einzureißen, nur in seltenen Fällen gelangt Ihr durch Eure Zerstörungswut aber in geheime Bereiche oder nützt die Sprengmeisterei zur Problemlösung. Zusammen mit berstenden Scheiben und allerlei Rauch- und Explosionseffekten entsteht dank Geo-Mod aber ein rabiates SciFi-Kriegsflair, das Euch schnell in den Bann zieht. Technisch gibt sich "Red Faction 2" dabei keine Blöße: Flüssige Grafik und Detailreichtum bestimmen das Spielerlebnis.

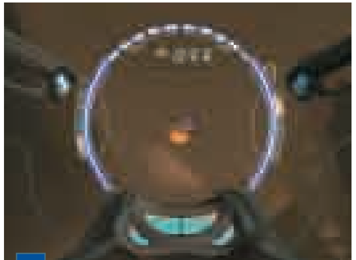
Mehrspieler-Freuden

Technisch ebenfalls sauber (wenn auch im Detailgrad abgespeckt) gibt sich der Multiplayer-Modus. Bis zu vier Kämpfer versammeln sich vor dem Bildschirm, beharken sich in allerlei Modi (z.B. Deathmatch, Capture-the-Flag oder Team Arena), schalten maximal vier Bots zu (die sich auch selbst erstellen lassen) und justieren munter Siegbedingungen oder Waffen-Verfügbarkeit. Auch Einzelspieler dürfen sich übrigens in den diversen Varianten und Arenen vergnügen. Zusatzmotivation schafft eine Extra-Galerie, in der Ihr durch Eure Leistungen auf den drei Story-Schwierigkeitsgraden Artworks freischaltet. *sf*

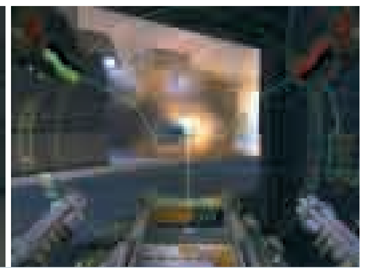
Stephan Freundorfer



Routinierte Action-Freuden: Das Genre definiert Volition mit seinem zweiten "Red Faction" sicher nicht neu, der Titel hat aber alles, was ein ambitionierter Ego-Shooter braucht. Technisch einwandfreie Optik, eine interessante, nicht ganz überraschungsfreie Geschichte, viele Waffen und einen relativ eigenständigen Multiplayer-Modus, mit dem sich dank Bot-Zuschaltung auch Solo die Zeit totschlagen lässt. Abwechslung kommt zudem durch die diversen Fahrzeug-Sequenzen auf, ein echtes Adrenalin-Highlight sind die Abschnitte, in denen Ihr Euch mit dem kleinen Mech auf Zerstörungstour begebt. Hundertprozentig zufrieden bin ich trotzdem nicht mit "Red Faction 2" – vor allem am Leveldesign hakt's beizeiten. So ist die streng lineare Ballerei in ein enges Skript eingezwängt, an einigen Stellen wisst Ihr nicht, welche klitzekleine Aktion von Euch noch gewünscht wird, bis die Geschehnisse weiter ihren Gang nehmen. Hinzu kommt eine Überbetonung der Fahr- und Flugabschnitte – etwas weniger (gerade von der doofen U-Boot-Dümpelei) wäre hier mehr gewesen. Insgesamt gehört "Red Faction 2" dennoch zu den spielenswertesten Shootern der PS2.







PS2 Schwere Geschütze: Der anstrengende Marsch Richtung Freiheit wird beizeiten von Gefährten erleichtert. Während die U-Boot-Taucherei nervt, machen die Fahrt mit dem Panzer bzw. der Ausflug in einem kleinen Mech destruktive Laune.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 — Preis: ca. 60 Euro

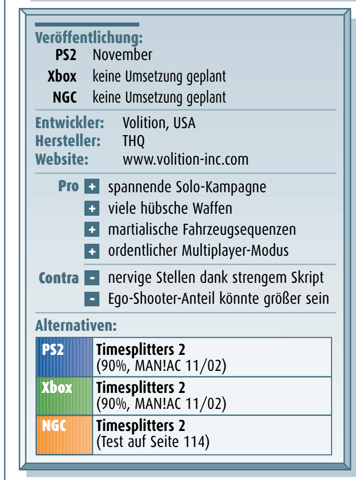


Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- ✓ Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

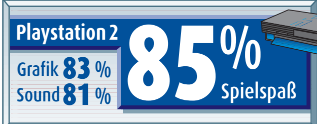
Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Website: www.volition-inc.com

Pro
+ spannende Solo-Kampagne
+ viele hübsche Waffen
+ martialische Fahrzeugsequenzen
+ ordentlicher Multiplayer-Modus

Contra
- nervige Stellen dank strengem Skript
- Ego-Shooter-Anteil könnte größer sein

Alternativen:
PS2: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox: Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
NGC: Timesplitters 2 (Test auf Seite 114)

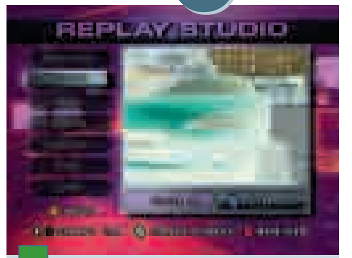
Red Faction 2



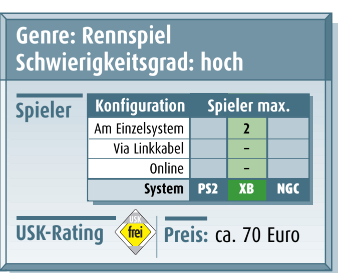
Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 81 %
85 % Spielspaß

Optisch überzeugender Ego-Shooter mit toller Solo-Story, aber kleinen Macken beim Missionsdesign.

Sega GT 2002



XB Schmalbrüstig: Der Editor für gespeicherte Wiederholungen.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 70 Euro

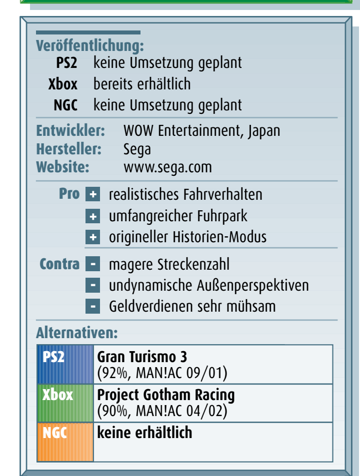


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: WOW Entertainment, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
+ realistisches Fahrverhalten
+ umfangreicher Fuhrpark
+ origineller Historien-Modus

Contra
- magere Streckenzahl
- undynamische Außenperspektiven
- Geldverdienen sehr mühsam

Alternativen:

PS2	Gran Turismo 3 (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox	Project Gotham Racing (90%, MAN!AC 04/02)
NGC	keine erhältlich



Sega GT 2002
Xbox
Grafik 80 %
Sound 74 %
82% Spielspaß

Gelungene Rennsportsimulation mit forderndem Karriere-Modus, aber nur wenig Strecken.



XB Optisch am attraktivsten sind die leider nicht gerade zahlreichen Stadtkurse: Hier ergänzen sich schicke Lichteffekte und abwechslungsreiche Kulissen am besten.

XB Das nächtliche Rallye-Duell bringt bei einem Sieg viel Geld in die Kasse.

Echte Konkurrenz zu Sonys Rennspielklassiker "Gran Turismo 3" gibt es wenig, lediglich Sega wagte mit "Sega GT" auf dem Dreamcast, einen direkten Rivalen in die Schlacht um die Kundengunst zu schicken. Die Konsole ist inzwischen in die seligen Videospiel-Jagdgründe eingegangen, doch die Flitzerei wurde nicht vergessen – die Fortsetzung "Sega GT 2002" erscheint nun eben exklusiv für Microsofts Xbox.

Wie gehabt saust Ihr nicht mit Zukunftsphantastereien oder Formel-Flitzern über den Asphalt, stattdessen stehen mehr als hundert Straßenvehikel namhafter Hersteller zur Auswahl: Neben zahlreichen Modellen japanischer Herkunft sind auch eine Handvoll Karossen westlicher Produzenten wie Audi, Peugeot oder Mercedes dabei. Als besonderer Leckerbissen gesellen sich klassische Wagen aus den 70ern und 80ern dazu – diese müsst Ihr allerdings zum Teil erst im 'Chronicle'-Modus freifahren, bei dem Ihr über sechs Zeitepochen hinweg um den Sieg kämpft.

Vom Anfänger zum Profi

Habt Ihr Euch dort und bei Einzelrennen ausgetobt, wagt Ihr Euch an eine ausgewachsene Karriere. Mit knapper Münze gönnt Ihr Euch eine billige Karre und kämpft bei Rennen auf acht Pisten gegen fünf Konkurrenten um Preisgeld. Allerdings solltet Ihr Rempler vermeiden, denn der entstehende Schaden muss nach dem Zieleinlauf teuer bezahlt werden – im schlimmsten Fall bleiben Euch so lediglich hundert Dollar nach einem Wettkampf übrig. Habt Ihr genug Kapital angehäuft, verschönert Ihr Eure Werkstatt, kauft neue Autos oder rüstet Euren Flitzer auf: Zubehör direkt von der Fabrik kostet mehr, hält aber länger als gebrauchte Teile – regelmäßige Auffrischung ist dennoch nötig. Neben rentablen Einzelrennen, die teils spezielle Zulassungsbedingungen fordern oder Euch auf Dragster- und Rallyepisten schicken, arbeitet Ihr Euch bei offiziellen Wettbewerben auf der Karriereleiter nach oben. Nur wenn Ihr zwischendurch Prüfungen mit knackigen Zeitlimits erfüllt, dürft Ihr in höheren Klassen starten. us

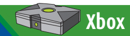
Ulrich Steppberger



WOW Entertainment hat die größeren Macken des originalen "Sega GT" behoben: So steuern sich die Boliden zwar etwas schwerfällig, aber durchaus realistisch über den Asphalt. Die ansehnliche Optik gefällt, auch wenn die Vehikelmodelle durch die weit entfernten Kameraperspektiven nicht so recht zur Geltung kommen. Zu kritisieren gibt's immer noch einiges: Die karge Streckenzahl fällt stark ins Gewicht, da Ihr häufig zwecks Geldbeschaffung Rennen wiederholen müsst. Außerdem fällt das Aufrüsten schwer: Die Idee mit den Schadenskosten ist zwar originell, zehrt aber zu stark am Geldbeutel, zumal Euch die knackigen Konkurrenten schnell auf die billigen Plätze verweisen. "Sega GT 2002" ist kein Überflieger, aber ein feiner Titel für hartnäckige Rennsportfans.

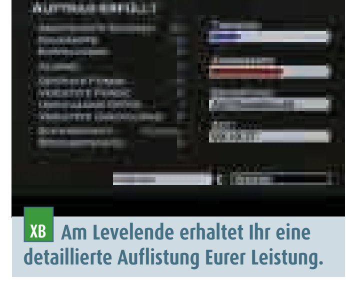

XB Netter Gag: Die historischen Rennen beginnen in diesem Sepia-Ton und färben sich dann erst langsam ein.


XB Geiziger Splitscreen: Leider dürfen nur zwei Spieler gleichzeitig ran, CPU-Gegner gibt's auch keine.



Playstation 2 Xbox

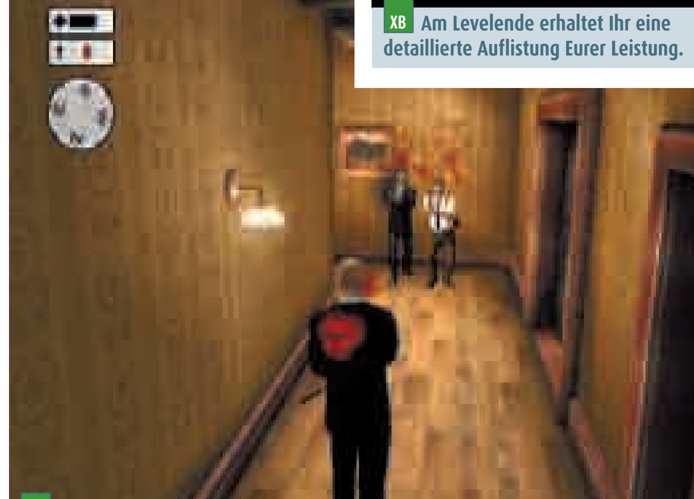
Hitman 2 Silent Assassin



XB Am Levelende erhaltet Ihr eine detaillierte Auflistung Eurer Leistung.



PS2 Die Axt im Haus: Verkleidet als Feuerwehrmann verschafft Ihr Euch Zutritt zu einem streng bewachten Wolkenkratzer.



XB Blutige Schießerei: Mit rotem Lebenssaft wird weder auf der PS2 noch auf der Xbox gespart. Letztere Fassung sieht übrigens nur unwesentlich besser aus.

Eigentlich wollte Agent 47 seine blutige Vergangenheit als Auftragskiller ein für allemal ruhen lassen und zurückgezogen in einem sizilianischen Kloster seinen Lebensabend als Gärtner verbringen. Doch als die Mafia seinen Mentor Pater Vittorio entführt, tauscht er den Spaten gegen ein Pistolen-Duo und startet seinen Befreiungsfeldzug. Er kontaktiert seinen früheren Arbeitgeber, um mehr Informationen über den Verbleib des Geistlichen zu erhalten. Die 'Agentur' erklärt sich bereit, dem glatzköpfigen Killer zu helfen, jedoch nur unter einer Bedingung: Er soll einige unbequeme Leute aus dem Weg räumen.

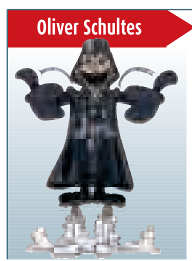
Mit Ballermann und Frack

Agent 47 bleibt keine andere Wahl und so stürzt Ihr Euch in der Haut des Auftragsmörders in 20 knallharte Missionen. Zu Beginn Eures 3D-Abenteuers dürft Ihr Euch im Klostergarten mit der komplexen Steuerung vertraut machen: Wahlweise aus der Ego- oder der Third-Person-Perspektive dirigiert Ihr Euren Helden durch ausladende Polygon-Szenarien. Auf Tastendruck schleicht Ihr Euch unbemerkt von hinten an eine Vogelscheuche und würgt sie mit einer Klaviersaite, duckt Euch hinter einem Mäuerchen, spitzt via Steuerkreuz vorsichtig um eine Häuserecke, lugt durch Schlüssellöcher und feuert Eure Wummen ab. In puncto Killerwerkzeuge steht Euch eine wahrhaft opulente Palette zur Verfügung: Unter den mehr als 30 Waffen findet Ihr diverse Pistolen mit und ohne Schalldämpfer, MGs, Sniper-Gewehre, Shotguns sowie lautlose Todesbringer wie Gifttropfen oder Würgeschlingen. Überhaupt ist lautloses und unbemerktes Vorgehen in den meisten Einsätzen die bessere Option. Wer wie ein Berserker wild um sich schießend durch die Levels stürmt, muss sich mit Heerscharen von Gegnern herumschlagen. Abhilfe schafft hier eine ausgeklügelte Tarnung: Beobachtet via Fernglas und Übersichts-

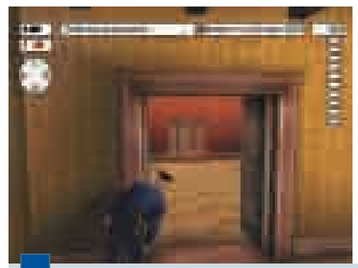


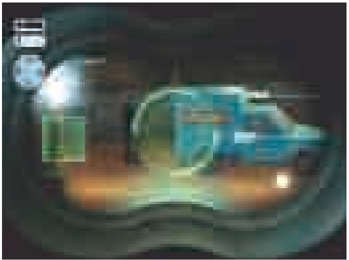
PS2 Waffennachschub: Praktischerweise dürft Ihr alle herumliegenden Wummen aufnehmen und selbstverständlich auch benutzen.

Oliver Schultes



Erfrischender Mix: "Hitman 2: Silent Assassin" fasziniert mit abwechslungsreichem Spielablauf, der vom vorsichtigen taktischen Auskundschaften bis hin zum gnadenlosen Shootout die ganze Agenten-Palette abdeckt. Meine anfänglichen Bedenken bezüglich der (fast) unbegrenzten Handlungsfreiheiten wurden schon nach wenigen Levels zerstreut: In vielen Abschnitten ist es egal, wie Ihr einen Auftrag angeht und vollendet – nur selten scheitert eine Mission, wenn Ihr eine wilde Schießerei anzettelt. Dadurch steigt die Motivation, bereits abgeschlossene Szenarien noch einmal zu zocken, erheblich. Wer vor 'Trial & Error'-Passagen jedoch zurückschreckt, sollte "Hitman 2" erstmal Probe spielen – im ersten Anlauf schafft Ihr nur selten einen Level.





PS2 Ist da jemand? Via Steuerkreuz spitzt Ihr um die Ecken (links), mit dem Fernglas kundschaftet Ihr die Umgebung aus (rechts).



XB Versteckspiel: Eure getöteten Opfer bringt Ihr am besten an einen uneinsehbaren Ort, damit patrouillierende Wachen keinen Verdacht schöpfen.

karte die Wege der Wachposten, erledigt einen Feind lautlos an einem uneinsehbaren Platz und bemächtigt Euch anschließend seiner Klamotten. Vergesst nicht, die Leiche in eine dunkle Ecke zu ziehen und macht Euch dann in Uniform oder Frack auf den Weg zu Eurem Einsatzort. Trotz Verkleidung solltet Ihr Euch nicht zu sicher fühlen: Die zahlreichen Posten beäugen Euch misstrauisch, beobachten Eure Bewegungen und registrieren sofort unscheinbare Details wie von der Norm abweichende Waffentypen oder augenscheinliche Missachtung bestimmter Kleidervorschriften (zum Staatsdinner kommt man nunmal nicht mit einer MP unterm Jacket). Seid Ihr am Rande des Auffliegens, pulsiert ein roter Balken aufgeregt in der linken oberen Bildschirmecke. Erkennen Euch die Wachen als Eindringling, lösen sie Alarm aus und zücken ihre Waffen – meist bedeutet dies das Ende einer Mission, nur selten könnt Ihr Euch den Weg freiballern oder in sichere Bereiche flüchten.



PS2 Beim Snipern wackelt das Bild im Takt der Atembewegungen.

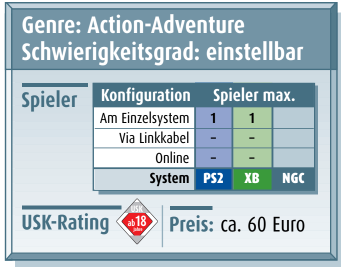
In 20 Levels um die Welt

Um Eure Misson schon vorab grob zu planen, erhaltet Ihr zu Beginn detaillierte Hinweise in Form von kurzen Videomitschnitten, Fotos, Lageplänen und schriftlichen Mitteilungen. Mit diesen Informationen reist Ihr dann u.a. ins winterliche St. Petersburg, um hoch dekorierte Generäle aus dem Verkehr zu ziehen, stattet in Sizilien einem Mafia-Boss einen tödlichen Besuch ab und erledigt in Malaysia einen talentierten Hacker.

Jeder Auftrag bietet Euch dabei nahezu unbegrenzte Freiheiten: Nutzt Abwasserkanäle, um Euch heimlich hinter die feindlichen Linien zu schleichen, schmuggelt Euch als Kellner verkleidet auf den Staatsempfang, erledigt Eure Zielperson via Sniper-Gewehr aus sicherer Entfernung oder metzelt als Ein-Mann-Armee alle Gegner nieder. *os*



PS2 Heiße Mädels mit scharfen Waffen: Habt Ihr den dicklichen Hacker im Whirlpool erledigt, bekommt Ihr es mit seinen rabiaten Gespielinnen und zahlreichen Wachmännern zu tun.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 18 Jahre

Preis: ca. 60 Euro



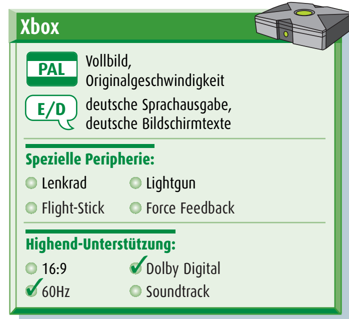
Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital



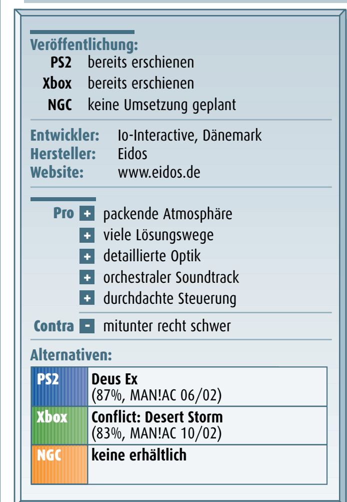
Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Io-Interactive, Dänemark
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ packende Atmosphäre
+ viele Lösungswege
+ detaillierte Optik
+ orchestraler Soundtrack
+ durchdachte Steuerung

Contra
– mitunter recht schwer

Alternativen:

PS2	**Deus Ex** (87%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**Conflict: Desert Storm** (83%, MAN!AC 10/02)
NGC	**keine erhältlich**



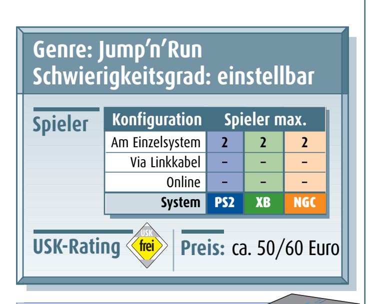
Hitman 2

Playstation 2
Grafik 76 %
Sound 84 %
85 % Spielspaß

Xbox
Grafik 73 %
Sound 84 %
85 % Spielspaß

Knallhart und äußerst spannend: abwechslungsreiche Schauplätze und Missionen fesseln.

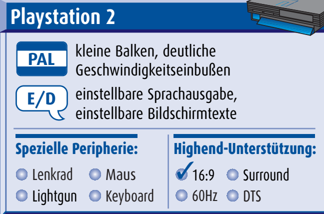
Taz Wanted



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	2
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

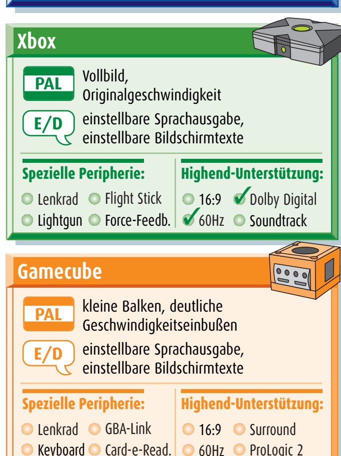
USK-Rating: frei — Preis: ca. 50/60 Euro



Playstation 2

PAL: kleine Balken, deutliche Geschwindigkeitseinbußen
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Maus	✓ 16:9	Surround
Lightgun	Keyboard	60Hz	DTS



Xbox

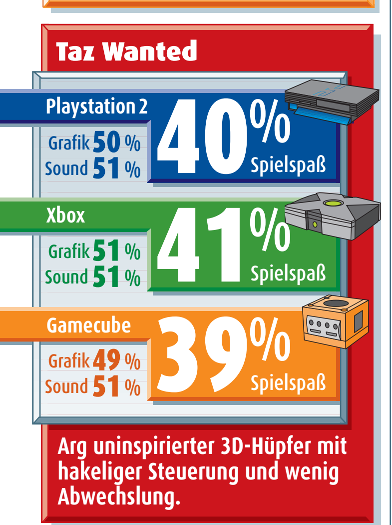
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Flight Stick	16:9	✓ Dolby Digital
Lightgun	Force-Feedb.	✓ 60Hz	Soundtrack

Gamecube

PAL: kleine Balken, deutliche Geschwindigkeitseinbußen
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

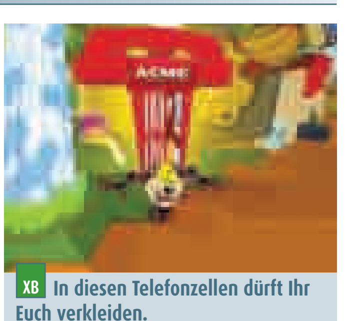
Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	GBA-Link	16:9	Surround
Keyboard	Card-e-Read.	60Hz	ProLogic 2



Taz Wanted

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	50 %	51 %	40 %
Xbox	51 %	51 %	41 %
Gamecube	49 %	51 %	39 %

Arg uninspirierter 3D-Hüpfer mit hakeliger Steuerung und wenig Abwechslung.



XB In diesen Telefonzellen dürft Ihr Euch verkleiden.



PS2 Gesucht: Insgesamt sieben 'Taz Wanted'-Poster (rechts im Bild) gilt es jeweils in den Levels zu zerstören.

Der geldgierige Yosemite Sam will die Insel Tasmanien in einen Vergnügungspark verwandeln. Dummerweise treibt auf dem Eiland Taz, ein bissiger tasmanischer Teufel, sein Unwesen. Was tun? Ganz einfach: Das haarige Vieh im Sam-Francisco-Zoo einsperren und schon rollt der Rubel. Doch Taz lässt sich von ein paar Eisenstäben nicht aufhalten und bricht kurzerhand aus.

Wirbelnd durch die Welt

Von da an schlüpft Ihr in die Haut des tasmanischen Teufels und kämpft Euch auf dem Weg gen Heimat durch zehn kunterbunte Abschnitte. Um einen Level abzuschließen, müsst Ihr sieben 'Taz Wanted'-Poster zerstören – erst wenn alle Plakate dem Erdboden gleich gemacht sind, öffnet sich die Tür in den nächsten Bereich.
Bevor Ihr Eure Vandalen-Tour durch einen kunterbunten 3D-Abschnitt startet, solltet Ihr einen Blick auf die hilfreiche Karte werfen: Dort findet Ihr nicht nur die Positionen der Poster, sondern bei Bedarf auch Tipps zur Zertrümmerung derselben. Ausreichend informiert geht's sodann auf Plakatjagd: Via Tastenkommando hüpft der extrem wasserscheue Taz über Plattformen, verspeist herumliegende Leckereien und pflügt sich dank Wirbelattacke selbst durch den dichtesten Wald – denn je mehr Ihr vom Levelinventar zerstört, desto höher ist das auf Euch ausgesetzte Kopfgeld, was letztendlich zum Freischalten diverser Goodies dient.
Um an die begehrten 'Taz Wanted'-Poster zu kommen, müsst Ihr zudem verschiedene Spezialfähigkeiten einsetzen: Verschlingt ein 'Super-Rülps-Soda' und erledigt mit einem donnernden Bäuerchen weit entfernte Gegner, fresst Peperoni und verbrennt mit dem feurigen Atem Eure Umgebung oder verkleidet Euch in einer Telefonzelle in einen von insgesamt zehn coolen Typen, um patrouillierende Tierfänger zu Tode zu erschrecken. Schnelligkeit zählt schließlich bei den zahlreichen herumstehenden 'K.O.-Kästen': Nur mit dem entsprechenden Schalter lassen sich die schlagkräftigen Hindernisse für kurze Zeit deaktivieren und anschließend zerstören. *os*



Oliver Schultes

Und wieder mal eine mäßige "Looney Tunes"-Versoftung. "Taz Wanted" glänzt weder durch schrägen Trickfilm-Humor noch durch abgefahrenes Leveldesign – vielmehr nerven die einfältigen Flüche respektive Kommentare schon nach kurzer Zeit und auch die quietschbunten Areale strotzen nicht gerade vor Abwechslung. Die Folge: Ihr wirbelt gelangweilt quer durch die Welten, ärgert Euch ob der arg hakelig ausgefallenen Steuerung, versucht Euer Glück mit Freunden in den leidlich spannenden Mehrspieler-Varianten und werdet Euch dann schließlich fragen, warum Ihr das Geld für dieses unterdurchschnittliche Jump'n'Run-Machwerk ausgegeben habt – warten doch auf allen Konsolen wesentlich inspiriertere 3D-Hüpfer.



Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Blitz Games, England
Publisher: Infogrames
Website: www.blitzgames.com

Pro
+ quietschbunte Cartoon-Optik
+ originelle Spezialfähigkeiten

Contra
– hakelige Steuerung
– nervige Kommentare
– mitunter ruckelige Grafik
– mageres Leveldesign

Alternativen:

System	Titel
PS2	Ratchet & Clank (Test ab Seite 66)
Xbox	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



NGC Bitter: Die Gamecube-Fassung ruckelt von allen Versionen am meisten – nicht nur im faden Mehrspieler-Modus.

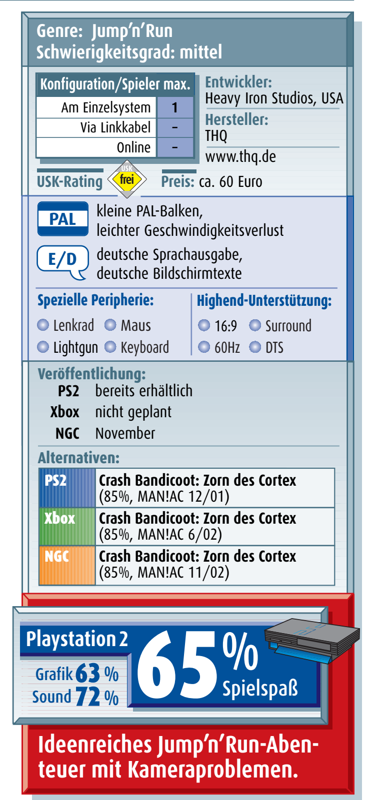
Scooby-Doo Nacht der 100 Schrecken



PS2 Wer fleißig Hundekuchen sammelt, erhält Zutritt zu neuen Spukwelten.

Bisher stand der Cartoon-Köter selten für prickelnde Bildschirmunterhaltung, sein jüngster Auftritt stimmt da schon versöhnlicher. Wieder einmal geht die furchtsame Töle mit ihren Kumpels Shaggy & Co. in diversen Szenarien auf Geisterjagd. Meist hüpft Ihr dabei in "Crash"-Tradition über festgelegte Polygon-Pfade und haltet nach Spezial-Items Ausschau, deren Einsatz zuvor unpassierbare Levelabschnitte begehbar macht.

Leider wird die spaßige Inszenierung samt toller Synchro und ein paar netter Ideen durch die starre Kameraführung häufig versaut. *cg*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Heavy Iron Studios, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: kleine PAL-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	nicht geplant
NGC	November

Alternativen:

PS2	Crash Bandicoot: Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 12/01)
Xbox	Crash Bandicoot: Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 6/02)
NGC	Crash Bandicoot: Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2
Grafik 63 %
Sound 72 %
65 % Spielspaß

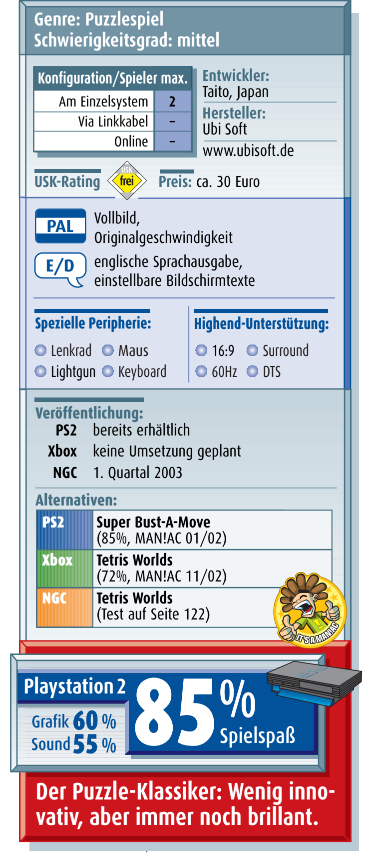
Ideenreiches Jump'n'Run-Abenteuer mit Kameraproblemen.

Super Bust-A-Move 2



PS2 Im Story-Modus bekommt jeder Charakter andere Puzzles vorgesetzt.

Blasenfreunde dürfen sich freuen: Taito wird nicht müde, seine knuddlige Puzzelei rund um die Drachenveteranen Bub und Bob neu aufzulegen. Neben dem Duell-Modus findet Ihr im zweiten PS2-"Bust-A-Move" eine umfangreiche Story-Variante mit zehn Charakteren und ein Ein-Spieler-Puzzle, bei dem Ihr klassisch über ein Spielfeld von einem Level-Set zum nächsten wandert. Zudem dürft Ihr im Editor Eure eigenen kniffligen Blasengebilde basteln. Liebhaber der Serie und Knobelfreunde werden mit anspruchsvollen Puzzles und süßer Aufmachung bestens bedient – die beste Tüftelwahl abseits von "Tetris" und seinen Clones. *sf*



Genre: Puzzlespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	1. Quartal 2003

Alternativen:

PS2	Super Bust-A-Move (85%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Tetris Worlds (72%, MAN!AC 11/02)
NGC	Tetris Worlds (Test auf Seite 122)

Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 55 %
85 % Spielspaß

Der Puzzle-Klassiker: Wenig innovativ, aber immer noch brillant.

Summoner 2



PS2 Gekämpft wird nicht Zug um Zug, sondern mit Action-Hieben: Die Kampffertigkeiten entscheiden, ob Eure Widersacher blocken und wieviel Schaden sie nehmen.

PS2 Modenschau: Verpasst Maia neue Klamotten, Klunker oder Waffen.

Herrscherin Maia steht unter Druck: Weil Volk und Priesterschaft sie für die Inkarnation der guten Göttin Laharah halten, soll die blutjunge Königin eine Prophezeiung erfüllen – leider wissen weder Berater noch Geistliche, was es mit der ominösen Weissagung wirklich auf sich hat. Also zieht der amazonenhafte Wildfang höchstpersönlich aus, um eifersüchtigen Usurpatoren die Stirn zu bieten, räuberische Piraten in ihre Schranken zu weisen und Monsterhorte auszuräuchern.

Damit aufmüpfiges Diebesgesindel und ähnlich fiese Gestalten kein Oberwasser bekommen, verwandelt sich Euer kurvenreiches Alter Ego auf Menü-Kommando in eine tonnenschwere blutgierige Kampfmaschine, schuppiges Reptil, Schwebe-Schwert oder Alien-Groteske – ganz im Gegensatz zu "Summoner"-Vorgänger Joseph, denn der mutierte nicht selber zum Dämon, sondern rief den übernatürlichen Beistand nur herbei. Als brutale Bestie habt Ihr mit den meisten Gegnern leichtes Spiel: Selbst die Alien-artigen "Unsichtbaren" legen sich nur ungerne mit Maias monströsen Alter Egos an.

Wehrhafte Truppe

Aber auch sonst hat die verführerische Königin jede Menge Kampfkraft unter dem roten Pony: Denn anstatt wie im ersten Teil zum Zuschauer degradiert zu werden und nur gelegentlich in den Kampf einzugreifen, dürft Ihr Euch ab sofort in Action-inspirierter Haudrauf-Manier über die gegnerische Meute hermachen. Zwar entscheiden nach wie vor unterschiedliche Kampffertigkeiten und die Charakter-Statistik, ob und wie stark Eure Kämpfer treffen – aber reingehauen, abgeschossen und losgezaubert wird in Echtzeit. Schwert, Armbrust, Axt oder Keule raus, und schon stürzt Ihr Euch in die Schlacht – ein manchmal schon fast zu dichtes Getümmel, das durch den "Zelda"-typischen Feind-Select allerdings angenehm entschärft wird. Mit den Schultertasten wechselt Ihr den aktiven Gegner – alle künftigen Angriffe, ob magischer oder natürlicher Art, gelten nur noch dem Opfer Eurer Wahl. Eure Mitstreiter sorgen derweil für sich selber und metzeln auf eigene KI-Faust. Ob die Kollegen dabei ohne Rücksicht auf Verlust drauflos hacken, sich vornehm im Hintergrund halten, aus sicherer Distanz Armbrustbolzen in den Pulk schießen oder lädierte Freunde mit Heilzaubern flicken, entscheidet Ihr vor der Schlacht – einfach und sicher per Menü, indem Ihr aus einer Liste von unterschiedlichen Verhaltensmustern das angenehmste wählt. Und passen Euch die Aktionen Eurer Untergebenen mal nicht in den Kram, schlüpft Ihr einfach in deren



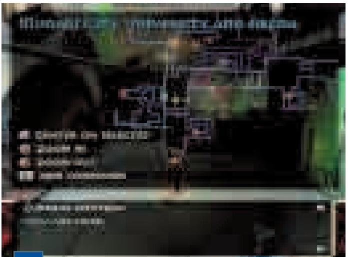
PS2 Als bulliger Blutdämon lässt Maia die Fäuste sprechen: In dieser Gestalt regeneriert jeder Treffer Lebensenergie – Ihr seid also fast unverwundbar.

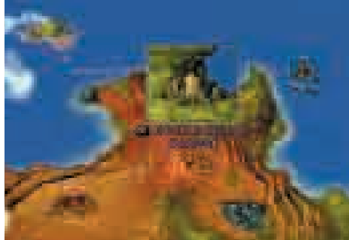


PS2 Einkaufs-Trip: In der riesigen Hauptstadt der Munari-Fischmenschen findet Ihr zahllose Händler, Beutelschneider – und einen neuen Waffenbruder.



PS2 Heimelig: Im Wald neben Munari City ist außer Wölfen eine Sekte von Meuchelmördern beheimatet.





PS2 Stressfrei: In den Szenarien genießt Ihr eine Automap (links), neue Einsatzorte wählt Ihr bequem über die Weltkarte (rechts).

Haut, denn auf Button-Druck dürft Ihr jederzeit zwischen aktiven Gruppenmitgliedern hin- und herwechseln. Was der Rest der Bande inzwischen treibt? Vermutlich auf der faulen Haut liegen: Die Größe der aktiven Truppe hat man nämlich für jeden Einsatz auf maximal drei Figuren festgelegt. Und sind ein oder zwei Charaktere für die aktuelle Mission unentbehrlich, sind deren Plätze unveränderlich besetzt – "Final Fantasy" lässt grüßen.

Solo-Einsätze

Auch alleine sind Maia und ihre Waffenbrüder bzw. -schwestern gefährliche Gegner: Nicht selten hetzt man Euch in einen Einzel-Einsatz, bei dem Euer Kämpe im Alleingang ganze Mutanten-Horden umpflügen muss. Aber mindestens genauso oft schickt Ihr einen Eurer Schützlinge freiwillig auf eine Solo-Mission. Einfach die Figur Eurer Wahl als aktiven Charakter wählen und anschließend per Select-Taste in den Einzelgänger-Modus wechseln – dann trabt Euer Held solo los, während seine Freunde geduldig auf ihn warten. Dies ist besonders dann nützlich, wenn die Aktivierung von mehrteiligen Mechanismen geplant werden muss oder Ihr eine Figur gezielt trainieren wollt: Erfahrungspunkte spielen in Volitions Action-Rollenspiel eine noch gewichtigere Rolle als bei der japanischen Konkurrenz. Anstatt Eure Sammelleidenschaft nur mit plumpem Level-Aufstieg zu honorieren, fordert man Euch dazu auf, in die unterschiedlichen Eigenschaftswerte Eurer Helden zu investieren und durch das Anheben von Nahkampf-, Fernkampf-, Magie- oder taktischen Werten individuelle Charakterköpfe zu züchten.

Hokuspokus

Doppelblattaxt, Langbogen und Zweihandschwert sind des Kriegers bester Freund – aber ohne magische Unterstützung aus den hinteren Reihen bringt rohe Waffengewalt wenig. Entsprechend verfügen die meisten "Summoner 2"-Helden über mehr oder weniger ausgeprägte Zauberatalente: Feuerbälle, Flammenpfeile, magische Giftgeschosse oder lebensspendende Zauberei – das Portfolio an paranormalen Kunststücken ist nicht so groß wie bei "Final Fantasy", aber dafür umso effektiver. Und keine Sorge: Für die Dauer der Zauberwahl wird das Gefecht eingefroren. Entscheidet Euch in Ruhe für ein Zauberkunststück, legt es auf den Aktions-Button und löst es anschließend in Echtzeit aus. *rb*

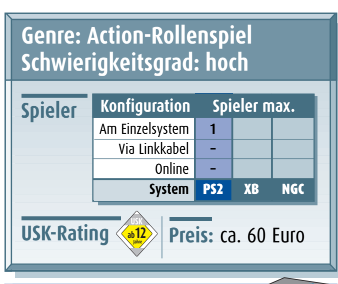
Volition

Der "Summoner"-Entwickler im Detail

Für alle, die THQs wichtigsten Entwickler noch nicht kennen: Studio-Boss Mike Kulas und sein Ex-Kollege Toschlag hoben vor rund neun Jahren den Action-Klassiker "Descent" aus der Taufe – drei Jahre, eine Fortsetzung und diverse Umsetzungen (darunter eine PSone-Version) später gingen die beiden Kreativ-Köpfe getrennte Wege. Toschlag und sein Outrage-Team machten sich an die Entwicklung der skurrilen Alien-Ballerei "Alter Echo", derweil gründete Kulas die Volition-Studios und entwarf außer dem "Summoner"-Epos den futuristischen Ego-Shooter "Red Faction". Ironie des Schicksals: Inzwischen sind Kulas und Toschlag wieder Kollegen, denn beide Software-Häuser stehen bei THQ unter Vertrag.

Robert Bannert

Freunde von klassischen Rundengefechten können dem mitunter hektischen Echtzeit-Getümmel nicht viel abgewinnen, aber für Rollenspieler mit Action-Schlagseite ist Volitions Hackerei eine Offenbarung. Die anfangs noch konfus wirkenden Massen-Keilereien (zehn Gegner sind keine Seltenheit) gewinnen mit zunehmender Übung und wachsendem EP-Konto immer mehr an Übersicht, so dass auch "Final Fantasy"-Spieler unbedingt einen Blick riskieren – denn sonst geht ihnen die detailverliebteste Rollenspiel-Welt seit Playstation-Gedenken durch die Lappen. Ob Passant, Schauplatz oder Gegenstand, alles in diesem Szenario weiß seine eigene Geschichte zu erzählen. Interessante Helden, zahllose grafische Details, umfassende Mythologie und eine packende Story tun ihr übriges, um Euch wochenlang an die Mattscheibe zu fesseln. Rollenspieler, die gerne an ihren Spielfiguren rumschrauben und auch noch den letzten Winkel auskundschaften müssen, fühlen sich wie im Schlaraffenland. Nur wer mit dem westlichen und arg PC-lastigen Grafikstil nichts anfangen kann, ignoriert die Vorzüge von Volitions erfolgreicher RPG-Meisterprüfung.



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 Jahre — Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Website: www.summoner2.com

Pro
+ gigantische Spielwelt
+ individueller Charakteraufbau
+ umfangreiche Fertigkeitslisten
+ liebevoll gestaltete Schauplätze
+ flotte Echtzeit-Kämpfe

Contra
– gelegentliche Übersichtsprobleme

Alternativen:
PS2 Final Fantasy 10 (88%, MAN!AC 6/02)
Xbox Morrowind (Test ab Seite 84)
NGC Lost Kingdoms (73%, MAN!AC 10/02)



Summoner 2

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 84 %
87 % Spielspaß

Mächtiges Rollenspiel-Epos mit charismatischen Helden und reichlich Action.

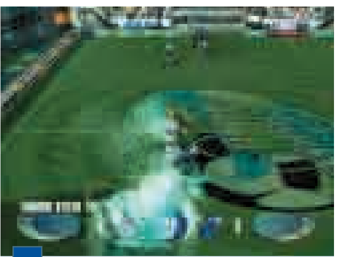

Playstation 2

Xbox
Gamecube

Sega Soccer Slam


NGC Killer-Kicks sind spektakulär anzusehen, aber nicht sonderlich effektiv: Die gegnerischen Torhüter halten diesen Spezialschuss überdurchschnittlich oft.


XB Bei den PAL-Fassungen lassen sich auf Wunsch die Wetterbedingungen ändern – Einfluss auf's Geschehen haben Schnee und Regen aber kaum.


PS2 Mit dem teamspezifischen Elementturbo walzt Ihr alles platt.

Segas Sport-Planungen bleiben für Normalsterbliche ein Buch mit sieben Siegeln: Die in den USA so populären "2K3"-Basketball- und Eishockey-Titel werden uns Europäern momentan ebenso hartnäckig vorenthalten (EA freut's) wie die PS2-Umsetzung von "Virtua Tennis 2". Besser sieht's zum Glück mit den weniger ernsthaften Sportarten aus: Nach dem Gamecube-exklusiven "Beach Spikers" (Test in Ausgabe 10/2002) dribbeln nun die Fußballkünstler von "Sega Soccer Slam" auf allen drei aktuellen Systemen gleichzeitig los.

Hals- und Beinbruch

Ähnlich wie die Konkurrenz von Midway setzt Sega auf den Spaßfaktor und kippt den Großteil der Standard-Fußballregeln über Bord: Pro Team stehen nur drei Feldspieler sowie ein (computergesteuerter) Torwart auf dem Feld, unnötige Komplikationen wie Abseits, gelbe oder rote Karten bzw. der Schiedsrichter selbst wurden weggelassen. Das kleine Spielfeld ist zudem von unsichtbaren Barrieren abgegrenzt – darum gibt es keine Einwürfe oder Eckbälle, der Ball bleibt also ständig in Bewegung. Mit geschicktem Passspiel kickt Ihr das Leder nach vorne, drescht gefährliche Volleyabnahmen auf's Tor und achtet darauf, nicht vom Gegner umgemäht zu werden. Befindet sich der im Besitz des Balls, attackiert Ihr ihn mit zärtlichen Blutgrätschen oder klaut ihm durch einen geschickten Trick die Kugel vom Fuß. Durch jede gelungene Aktion ladet Ihr eine Leiste am unteren Bildschirmrand auf: Per Knopfdruck verwendet Ihr den Vorrat für kurzzeitige Turbosprints und wuchtigere Schüsse. Ist die Anzeige komplett gefüllt, könnt Ihr die gesammelte Energie zu einem spektakulären 'Killer-Kick' nutzen: Legt Ihr einem Teamkollegen den Ball sauber auf, steigt der in einer "Matrix"-Zeitlupe in die Luft und drischt eine Granate auf's Tor. Nicht immer müsst Ihr diese Chance hart erarbeiten: Gelegentlich leuchten Scheinwerferspots auf den Platz, aus deren Lichtkegel heraus legt Ihr ebenfalls spektakuläre Schüsse hin.

Plus bei PAL

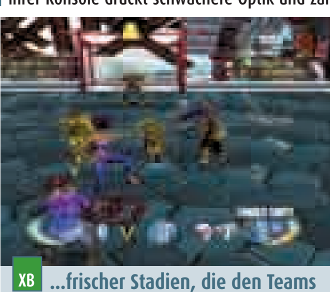
Während Besitzer der bereits im Frühjahr erschienenen NTSC-Gamecube-Fassung mit deutlich weniger Optionen auskommen mussten, können sich PAL-Zocker freuen: Als Ausgleich für die lange Wartezeit dürfen sie bei den gleichen Spielvarianten ran wie ihre PS2- und Xbox-Kollegen. So kickt Ihr mit bis zu vier menschlichen Bolzern bei Einzelspielen, einem Eigenbau-Turnier und im launigen 'Quest'-Modus, bei dem Ihr neben Matches auch Trainingsübungen zur Geldvermehrung bestreitet, welches Ihr in Zusatzausrüstung für Eure Sportler investiert. Sechs skurrile Standard-

Ulrich Steppberger

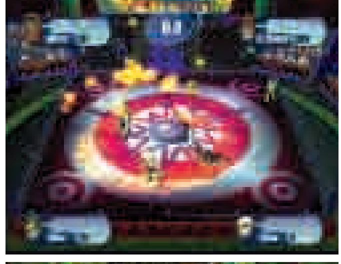


Was lange währt, wird richtig gut: Ehrlich gesagt hätte ich nie damit gerechnet, dass Sega die lange Pause bis zur PAL-Veröffentlichung für Verbesserungen bei der Gamecube-Fassung nutzt – hierfür gibt's ein dickes Extralob. Dank der Euro-Mühen wird die ohnehin schon spaßige Kickerei nochmal deutlich aufgewertet, denn die versteckten Teams sorgen für die nötige Prise Zusatzmotivation, um auch Solisten länger am Ball zu halten. Das Geschehen auf dem Feld ist genau genommen recht simpel, da aufwändige Aktionen wie Killer-Kicks im Verhältnis zu schlichten Direktabnahmen zu wenig Erfolg versprechend ausfallen. Die tolle Grafik mit den wunderbar witzig animierten Charakteren und der flotte Spielablauf sowie die einwandfreie Steuerung locken Euch aber immer wieder zu einem Match ans Pad – und als Mehrspieler-Spaß ist "Soccer Slam" sowieso ein Hit, auch wenn die zwei Minispiele recht lieblos ausfielen. Gamecube- und Xbox-Fassung fallen technisch und spielerisch praktisch identisch aus, PS2-Bolzer müssen dagegen Abstriche in Kauf nehmen: Auf ihrer Konsole drückt schwächere Optik und zäherer Spielfluss den Spaß leider spürbar nach unten.


NGC Eifrige Kicker erspielen sich im 'Quest'-Modus ein halbes Dutzend...


XB ...frischer Stadien, die den Teams nachempfunden sind: So tretet Ihr...

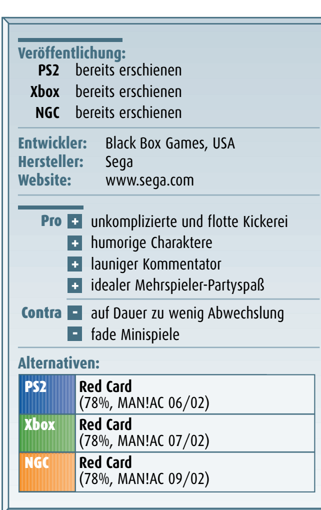

XB ...unter anderem in einem Atomkraftwerk oder einem Schloss an.





PS2 Nette, aber belanglose Dreingabe: Die beiden neuen Minispiele reizen leider nur kurze Zeit.

Teams stehen Euch von Beginn an zur Verfügung: Tretet mit dem hitzköpfigen 'El Fuego'-Trupp an oder führt das coole 'Subzero'-Trio in die Schlacht. Jede Mannschaft wartet mit Vorzügen und Nachteilen bei Lauftempo, Ballbehandlung oder Passgenauigkeit auf. Drei weitere Teams warten darauf, in der 'Challenge' freigespielt zu werden – dank einiger Beschränkungen ist gewährleistet, dass Ihr diesen Modus mindestens neun Mal in wechselnder Teambesetzung durchackert, um alle Charaktere zu gewinnen. Eure bunte Truppe nutzt Ihr anschließend bei Freundschaftsspielen: Hier bestimmt Ihr frei, welche drei Akteure zusammen auflaufen (allerdings nicht auf dem Gamecube). Speziell für Multiplayer-Einsatz gedacht sind zwei kleine Minispiele, bei denen Ihr Euch entweder gegenseitig einen tickenden Zeitbombenball zuschustert oder Euch schlicht und einfach verkloppt. us



Veröffentlichung:

PS2	bereits erschienen
Xbox	bereits erschienen
NGC	bereits erschienen

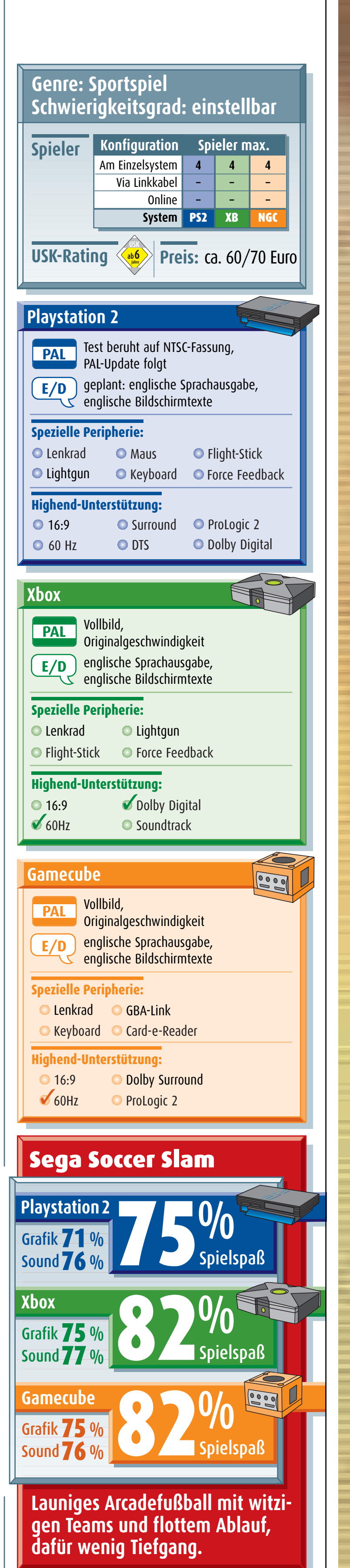
Entwickler: Black Box Games, USA
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
- unkomplizierte und flotte Kickerei
- humorige Charaktere
- launiger Kommentator
- idealer Mehrspieler-Partyspaß

Contra
- auf Dauer zu wenig Abwechslung
- fade Minispiele

Alternativen:

PS2	Red Card (78%, MAN!AC 06/02)
Xbox	Red Card (78%, MAN!AC 07/02)
NGC	Red Card (78%, MAN!AC 09/02)



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 6 **Preis:** ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

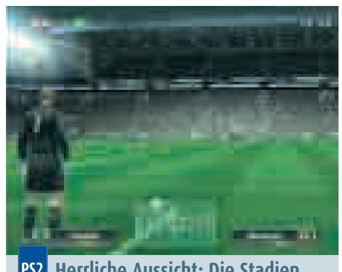
Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Sega Soccer Slam

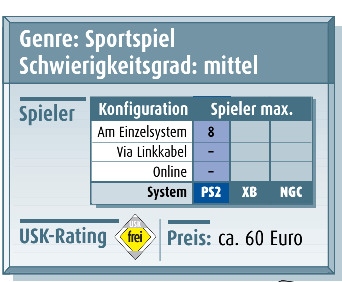
System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	71 %	76 %	75 %
Xbox	75 %	77 %	82 %
Gamecube	75 %	76 %	82 %

Launiges Arcadefußball mit witzigen Teams und flottem Ablauf, dafür wenig Tiefgang.

Pro Evolution Soccer 2



PS2 Herrliche Aussicht: Die Stadien wurden sehr detailliert nachgebaut.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

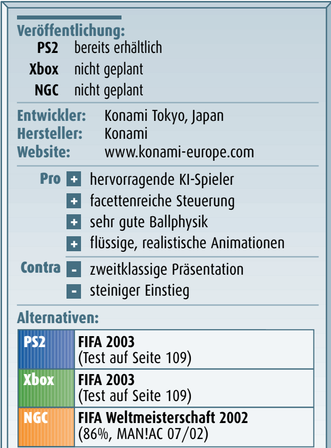
USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

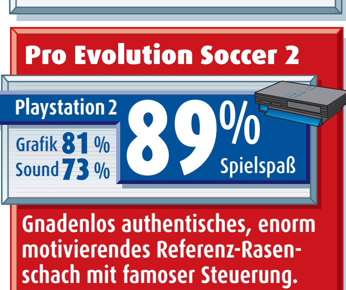

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ hervorragende KI-Spieler
+ facettenreiche Steuerung
+ sehr gute Ballphysik
+ flüssige, realistische Animationen

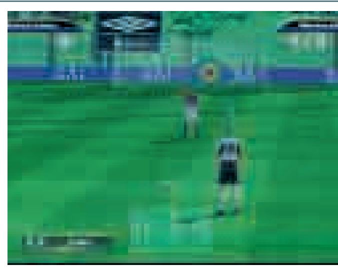
Contra
- zweitklassige Präsentation
- steiniger Einstieg

Alternativen:
PS2: FIFA 2003 (Test auf Seite 109)
Xbox: FIFA 2003 (Test auf Seite 109)
NGC: FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MAN!AC 07/02)


Pro Evolution Soccer 2
Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 73 %
89% Spielspaß

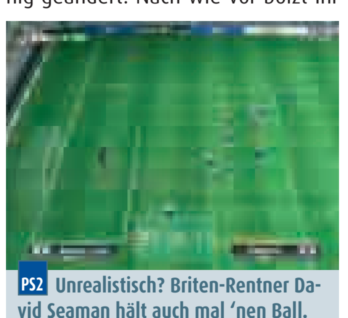
Gnadenlos authentisches, enorm motivierendes Referenz-Rasenschach mit famoser Steuerung.


PS2 In den Winkel: Dank der äußerst feinfühligen Schusskontrollen gelingen millimetergenaue Abschlüsse – da hat selbst ein Weltklasse-Tormann keine Chance.



PS2 Im spaßigen 'Umbro-Training' übt Ihr Freistöße (oben) und Dribblings.

Allen Unkenrufen zum Trotz war die Fußball-WM in Japan und Korea ein voller Erfolg. Klar, dass auch Konami sein Scheibchen vom asiatischen Kicker-Boom abhaben wollte – "Pro Evolution Soccer 2" (Nippon-Titel: "Winning Eleven 6") stürmte an die Spitze der Japan-Charts. Mit halbjähriger Verzögerung soll nun auch der PAL-Markt erobert und die wiedererstarkte "FIFA"-Konkurrenz in ihre Schranken verwiesen werden.
An den Spielmodi hat sich im Vergleich zur letzten Saison herzlich wenig geändert: Nach wie vor bolzt Ihr Euch durch diverse Freundschaftsspiele, Pokalwettbewerbe und die 'Meister-Liga' – letztere motiviert durch ein integriertes Gehalts– sowie Transfer-System. Authentizitäts-Fanatiker ackern sich aber zuerst durch den Editor, denn begrenzte Lizenzrechte sorgen abermals für verfremdete Club-Namen bzw. die Abstinenz von Ost– oder Südamerika-Kickern.


PS2 Unrealistisch? Briten-Rentner David Seaman hält auch mal 'nen Ball.

PS2 Mager: Die Pixel-Fußballer haben kaum Ähnlichkeit mit ihren Vorbildern.

Üben, Üben, Üben

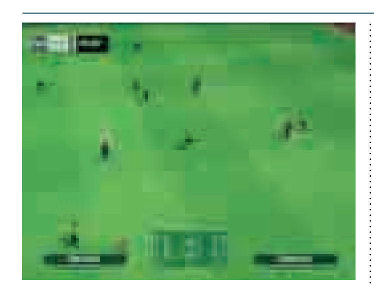
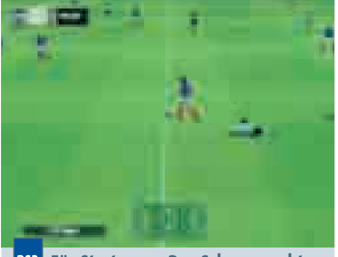
Konami hat ein Herz für unbedarfte Bolz-Eleven: Neuerdings könnt Ihr am 'Umbro-Training' teilnehmen und so die komplexen Kontrollen verinnerlichen – Bundesliga-reife Ergebnisse in den einzelnen Übungskategorien werden zudem mit Eintragungen auf einer Highscore-Liste gewürdigt. Im tosenden Polygon-Stadion kann das mühevoll Erlernte dann endlich an KI-Kickern ausprobiert werden: Durch wohl dosierten Einsatz der Aktionstasten entlockt Ihr Euren Stutzenträgern butterweiche Kurzpässe, gefühlvolle Flankenwechsel oder gemeingefährliche Fernschüsse. Um den gegnerischen Abwehrriegel aus seinen defensiven Angeln zu heben, nutzt Ihr schließlich die Dreieck-Taste und bedient freistehende Stürmer mit einem steilen Anspiel. Blinde Hurra-Offensive und Tricksereien à la Maradona sind bei Konamis Ballsportlern aber seit jeher nur brotlose Kunst – der Schlüssel zum Sieg heißt Verteidigung. Folglich wird viel Wert auf die taktische Ausrichtung und das differenzierte Abwehrverhalten Eurer Elf gelegt: Nach Gusto bzw. Fußballwissen modifiziert Ihr Formation sowie Strategie oder teilt einzelnen Athleten direkte Gegenspieler zu. Ohne Euer Pad-Zutun ist freilich auch die cleverste Top-Taktik keinen Pfifferling wert – drei verschiedene Defensiv-Kommandos für wohl dosierte Tacklings, Trikotzupfer sowie rustikale Rempler machen dem gegnerischen Team das Pixel-Leben schwer. Wer bei solch dezent unfairen Attacken ständig vom pfeifenden Schiedsrichter unterbrochen wird, verpasst dem Schwarzen Mann einfach im Options-Menü etwas mehr Gelassenheit. *tk*

Thorsten Küchler



Der DFB kann seine nächsten Trainerlehrgänge an der PS2 austragen: Was den Realismus angeht, legt Konamis faszinierende Fußball-Simulation im Vergleich zur Vorsaison nämlich nochmal eine kräftige Schippe drauf. In keinem anderen Textur-Stadion lässt es sich so brillant kombinieren und taktisch vorgehen. Die (vor allem in höheren Schwierigkeitsstufen) kaum zu knackende KI-Verteidigung fordert geduldige Sofa-Sportler immer wieder aufs Neue heraus. Trotzdem kommt niemals Frust auf: Dank nahezu perfekter Kontrollen scheitern Angriffsbemühungen höchstens am eigenen Unvermögen. Abgerundet wird das köstliche Fußball-Festmahl von einer tadellosen Ballphysik und flüssigen Animationen – einzig die maue Präsentation trübt das brillante Bolz-Vergnügen.

FIFA Football 2003

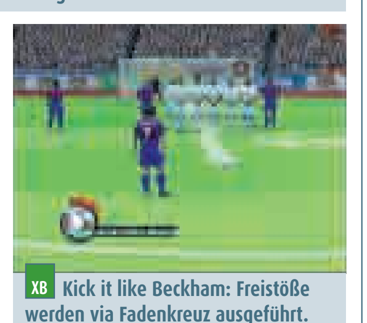


PS2 Für Strategen: Der Schwerpunkt liegt auf zähem Mittelfeld-Geplänkel.


XB Meisterschaften werden in der Defensive gewonnen: Nur durch geschickten Einsatz von Grätschen und Remplern bleibt die eigene Kiste sauber.

So langsam schwimmen EA die Fußball-Felle davon: Immer mehr Sportfans sehen in Konamis "Pro Evolution"-Reihe die einzig wahre Konsolen-Referenz – "FIFA" gilt dagegen als unrealistischer Simpel-Kick. Nun reagierten die erfolgsverwöhnten Kanadier: Über 100 Entwickler wurden mit der klaren Zielsetzung betraut, "FIFA 2003" wieder an die 128-Bit-Tabellenspitze zu katapultieren.

Kontertaktik

In bester EA-Tradition verfügt der brandneue Bolzspaß über sämtliche nennenswerten Lizenzen: Egal ob Nationalteams, koreanische Clubmannschaften oder teutonische Bundesligisten – sämtliche Kader entsprechen bis ins Detail den realen Vorbildern. Als Betätigungsfeld für die unzähligen Original-Kicker dienen diverse Liga-Veranstaltungen sowie Cups. Das Herzstück von "FIFA 2003" ist aber zweifellos die frischgebackene 'Club Championship': Hier führt Ihr einen europäischen Spitzenverein zu internationalen Ehren und schaltet nebenbei zusätzliche Fußballtempel oder Spielmodi frei. Das klingt ja alles ganz nett, aber wie sieht's denn jetzt mit den versprochenen spielerischen Verbesserungen aus? Die Bemühungen um ein realistischeres Bolz-Erlebnis tragen sichtbar Früchte: So klebt das Leder nun bei schnellen Drehungen nicht mehr am Fuß, sondern kullert träge in Laufrichtung weiter – Schluss mit Alleingängen übers halbe Feld. Außerdem brauchen Eure Digi-Millionäre deutlich länger für die Ballannahme und legen auch mal Fehlpässe hin. Wer in der Vergangenheit regen Gebrauch von Kunststückchen wie Hackentricks oder Übersteigern gemacht hat, schaut in die "FIFA 2003"-Röhre: Lediglich einige rudimentäre Körpertäuschungen, die per rechtem Stick abgerufen werden, sind übriggeblieben. Ergo spielen geschickte Ballstafetten, Doppelpässe und Flankenläufe die Hauptrolle: Ohne gefällige Kombinationen und präzise Torschüsse gewinnt Ihr nicht mal die Dorfmeisterschaft von Oberammergau. Erschwerend kommt hinzu, dass die Kugel zuweilen abgefälscht wird oder einer Eurer Rumpelfüßler ins Straucheln gerät. Selbst die Defensiv-Kontrollen blieben nicht von der ambitionierten Generalüberholung verschont. Neben den altbekannten Blutgrätschen könnt Ihr Euch nun mit gedrückter Kreis-Taste in den Zweikampf schmeißen und so ohne Foul ans Spielgerät kommen – sehr praktisch. Gibt's trotzdem einen Freistoß, hilft das neue Ziel-System samt Schwungmeter beim Versenken des Leders. *tk*

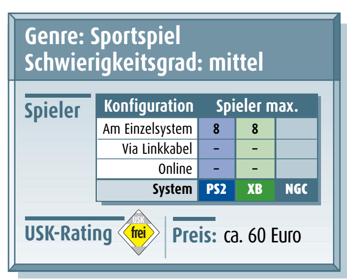

XB Kick it like Beckham: Freistöße werden via Fadenkreuz ausgeführt.



XB Reif fürs TV: Die Gesichts-Texturen der Stars sehen einfach brillant aus.


Thorsten Küchler

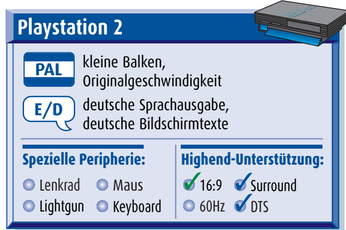
"FIFA"-Hasser aufgepasst: Electronic Arts hat tatsächlich aus alten Fehlern gelernt und seinen Konsolen-Klassiker fast komplett umgemöbelt. Dank trägerer Steuerung, aufgebohrter Ballphysik und dem Wegfallen von zirkusreifen Kabinettstückchen gehören abstruse Soli sowie Fließband-Traumtore der unrealistischen "FIFA"-Vergangenheit an. Beim Verhalten der KI-Kicker muss allerdings noch nachgebessert werden: CPU-Verteidiger agieren oftmals viel zu sorglos und laden den Gegner mit riesigen Lücken im Abwehrverbund zum Torschuss ein. Wer solch unfaire Momente verkraften kann, wird EA-typisch von einer fantastischen Präsentation entschädigt: Die herrlich animierten Polygon-Bolzbrüder, detaillierte Stadien und eine furiose Sound-Kulisse setzen neue Maßstäbe.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

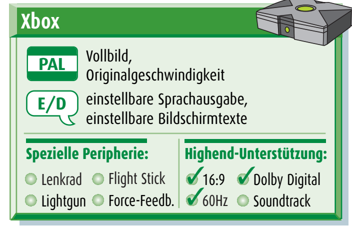
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	8	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

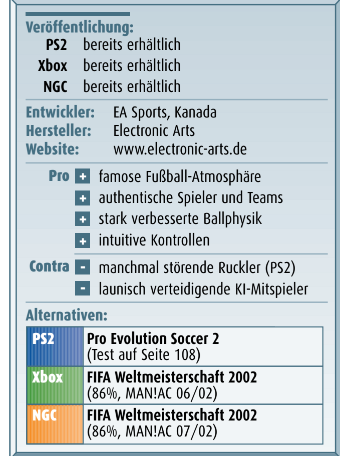
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ✓ DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
+ famose Fußball-Atmosphäre
+ authentische Spieler und Teams
+ stark verbesserte Ballphysik
+ intuitive Kontrollen

Contra
– manchmal störende Ruckler (PS2)
– launisch verteidigende KI-Mitspieler

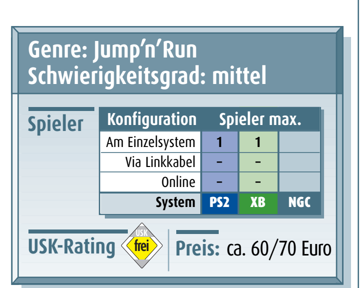
Alternativen:
PS2: Pro Evolution Soccer 2 (Test auf Seite 108)
Xbox: FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MAN!AC 06/02)
NGC: FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MAN!AC 07/02)


FIFA 2003

Playstation 2: Grafik 86 %, Sound 84 % – 87 % Spielspaß
Xbox: Grafik 85 %, Sound 84 % – 87 % Spielspaß

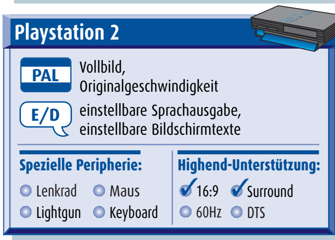
Exzellent präsentierter Konsolen-Kick mit dicker Lizenz und deutlich aufgebohrter Spielmechanik.

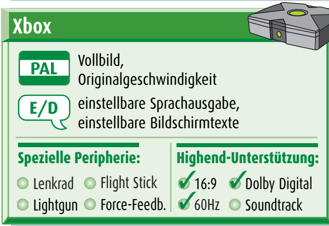
Ty the Tasmanian Tiger

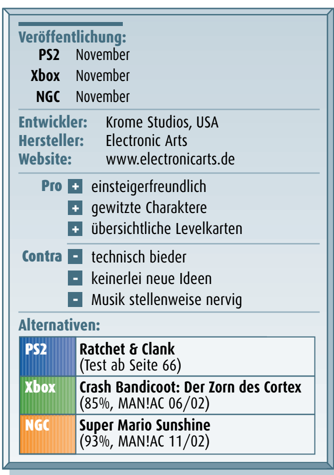

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.	
	Am Einzelsystem	1	1
	Via Linkkabel	–	–
	Online	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS


Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

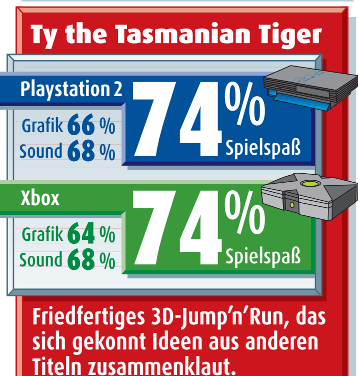

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Krome Studios, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ einsteigerfreundlich
+ gewitzte Charaktere
+ übersichtliche Levelkarten

Contra
- technisch bieder
- keinerlei neue Ideen
- Musik stellenweise nervig

Alternativen:
PS2: Ratchet & Clank (Test ab Seite 66)
Xbox: Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)


Ty the Tasmanian Tiger
Playstation 2: 74% Spielspaß – Grafik 66 %, Sound 68 %
Xbox: 74% Spielspaß – Grafik 64 %, Sound 68 %
Friedfertiges 3D-Jump'n'Run, das sich gekonnt Ideen aus anderen Titeln zusammenklaut.


PS2 Los geht's im Schweinsgalopp: Gelegentlich kann Ty seine Füße ausruhen und mit Hilfe von kolossalen Reittieren die Levels erkunden.


PS2 Egal ob Schnee oder Nacht: Euer tasmanischer Tiger ist stets auf Trab.

Überraschung für Ty: Eigentlich dachte der junge tasmanische Tiger immer, er sei der letzte seiner Rasse. Doch als er beim Herumtollen mit seinen Kumpels plötzlich in eine unterirdische Höhle fällt, klärt ihn ein Geist seiner Vorfahren auf: Er entstammt einer Familie von Tigern, die über die fünf australischen Schutztalismane wachten. Beim Kampf gegen den bösen Truthahn Boss Cass mit seiner Roboterarmee wurden seine Verwandten allerdings mitsamt der Amulette in die 'Traumzeit' transportiert und warten dort auf ihre Rettung – keine Frage, dass sich Ty sofort auf den Weg macht, um den Fieslingen das Handwerk zu legen und seine Familie zu befreien.

Unterstützung erhaltet Ihr beim Streifzug durch die bunten Dschungel-, Meeres- und Wüstenszenarien von Euren tierischen Freunden: Kakadu Maurie hilft Euch mit nützlichen Hinweisen weiter, während der Koala-Erfinder Julius seine Maschinen zur Talisman-Rettung und Weiterentwicklung Eurer Waffen einsetzt.

Verteidigung mit Schwung

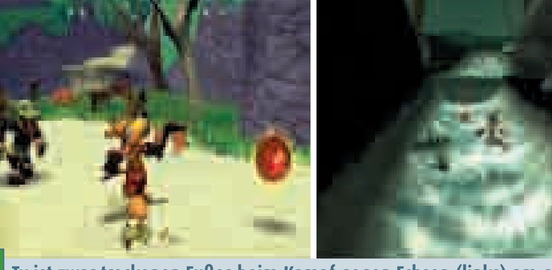
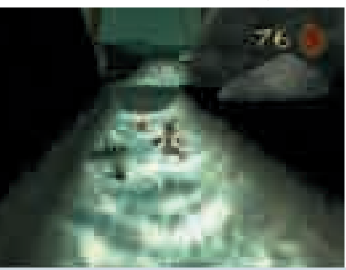
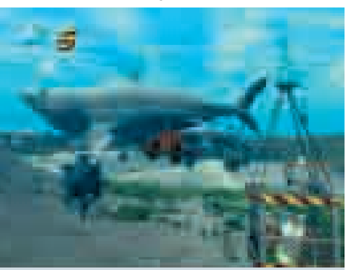
Wie es sich für einen australischen Ureinwohner gehört, verschmäht Ty brachiale Wummen, sondern wirft mit Bumerangs um sich. Anfangs besitzt Ihr nur ein Standard-Holzstück, bald findet Ihr jedoch ein zweites Exemplar mit doppelter Feuerkraft. Zudem könnt Ihr die Waffe nach einem Sprung auch zum sanften Gleiten über gähnende Abgründe verwenden. Später ergattert Ihr noch weitere Bumerangs, die u.a. unter Wasser funktionieren, Feuer und Eis spucken oder eine Zoomfunktion bieten.

Genreüblich plättet Ihr in den zehn Welten nicht nur Feinde oder sammelt Edelsteine: In jedem Abschnitt findet Ihr zudem acht Aufgaben, bei denen es nach Erfüllung einen Klunker als Belohnung gibt. Standardübungen wie das schlichte Erreichen des Levelendes oder ein Wettlauf gegen die Uhr werden durch kniffligere Missionen ergänzt: Mal sollt Ihr z.B. ein flüchtendes Huhn einfangen. Ein anderes Mal schützt Ihr Maschinen und Freunde vor anstürmenden Echsenhorden, indem Ihr bei einem Minispiel aus der Egoansicht bestimmte Ziele abschießt. *us*

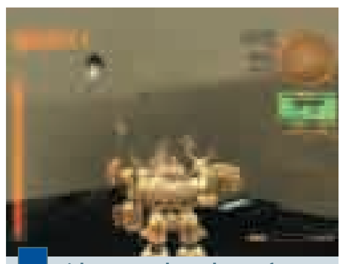
Ulrich Steppberger



Man werfe alle wichtigen PS2-Jump'n'Runs in einen Topf, mische kräftig und packe es auf eine DVD – heraus kommt "Ty the Tasmanian Tiger". Eigene Ideen haben die Entwickler gemieden wie der Teufel das Weihwasser, stattdessen wird vor allem "Jak and Daxter" kopiert und um ein paar Spritzer "Crash Bandicoot" und "Spyro" ergänzt. Die Mischung funktioniert immerhin und macht das niedliche Tiger-Abenteuer zu einem routinierten, durchaus spaßigen Standard-Hüpfer. Erfreulich ist das zumindest für Xbox-Zocker, denn auf deren Konsole gibt's ja nur wenig Genre-Vertreter. Allerdings hätte die Optik auf beiden Systemen schöner ausfallen dürfen, in den bunten Szenarien ist es mit Details nicht allzu weit her – Jump'n'Run-Fans werden trotzdem gut bedient.




XB Ty ist zwar trockenen Fußes beim Kampf gegen Echsen (links) am geschicktesten, hat aber auch keine Scheu vor Wasser: Ob Ihr nun einen Flusslauf hinabrodelt (Mitte) oder ganz untertaucht (rechts), das feuchte Element beeinträchtigt Euch nicht.

Armored Core 2 Another Age

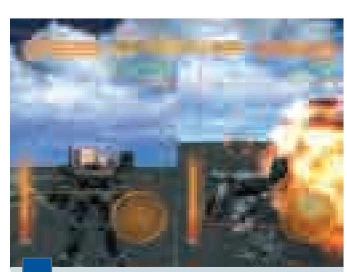


PS2 Nicht nur Mechs stehen auf Eurer Abschussliste, auch Helis und Bomber.

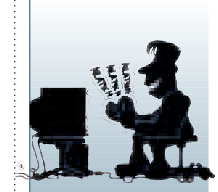
Die Mech-Schlacht "Armored Core 2" war eines der ersten Actionspiele für die PS2, das Update "Another Age" versorgt Euch nun mit 100 neuen Missionen, verbesserter Grafik sowie neuen Waffen und Ersatzteilen für Eure Kampfmaschine. Glück für Roboterneulinge: Den Vorgänger benötigt Ihr nicht.

Schauplatz der heftigen Kämpfe ist der Mars, auf dem sich Regierung und Konzerne um die Macht streiten. Als Söldner mit eigener Werkstatt erledigt Ihr für Kopfgeld riskante Aufträge in Echtzeit: Sturm-, Eroberungs- und Verteidigungsmissionen wechseln sich dabei ab – Ihr reitet auf den Tragflächen eines Transporters und ballert auf angreifende Jäger, hetzt Rebellen durch die Wüste und stampft durch unterirdische Basen, um neue Mech-Prototypen vor dem Diebstahl zu bewahren.

Mit der Belohnung rüstet Ihr anschließend Euren Mech hoch: Neben Sniper-Gewehr, MG, Raketen und Laserschwert ersteht Ihr auch wertvolle Ersatzteile. Neue Zielcomputer lassen Euch mehrere Feinde gleichzeitig oder auf große Entfernung anvisieren, der Kühler schützt vor Überhitzung und der Generator versorgt den Roboter mit Strom. Bastelt Euren Traum-Mech und kämpft im Splitscreen gegen Eure Kumpels. *oe*



PS2 Beim Splitscreen-Duell wird der Bildschirm vertikal geteilt.



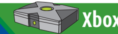
Oliver Ehrle

Tolles Update für Solospieler, aber eine Enttäuschung für Duellisten: Mit den vielen neuen Missionen und Ersatzteilen ist "Another Age" eine Bereicherung für jeden Fan von "Armored Core 2". Die grafischen Verbesserungen machen das Spiel auch für Neueinsteiger interessant – die taktischen Kämpfe haben in den zwei Jahren kaum Charme eingebüßt. Mir ist das Update aber zu halbherzig: Die Steuerung nützt nach wie vor nur einen Analogstick, statt die Zielvisierung auf den zweiten zu legen, den Blick nach oben vermisst Ihr besonders bei Missionen im Gebirge. Außerdem hat Bigben sowohl den iLink- als auch den Online-Modus der japanischen Version ausgebaut, Zweispieler-Matches erledigt Ihr besser im Vorgänger. Schade, denn iLink machte "Armored Core 2" berühmt!



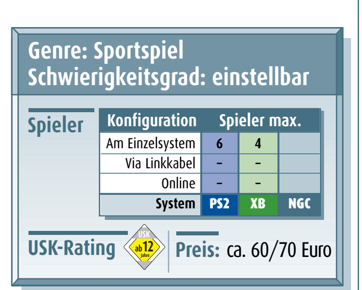
Playstation 2 – 78 % Spielspaß
Grafik 74 %
Sound 72 %

Aufregender Missionsnachschub für Mechsöldner, aber die Link-Modi fehlen.



Playstation 2 | Xbox

NHL Hitz 20-03

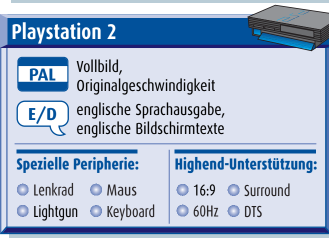


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	6	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

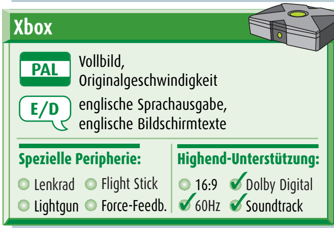
USK-Rating: ab 12 | Preis: ca. 60/70 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

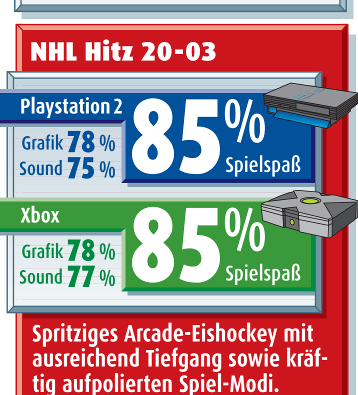
Entwickler: Black Box Games, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
+ bewährt flotter Spielablauf
+ aufgewertete Taktikoptionen
+ motivierender Franchise-Modus
+ zahllose freispielbare Extras

Contra
– Menüs zum Teil unnötig kompliziert
– seltene Ruckler während dem Match

Alternativen:

PS2	NHL 2003 (87%, MAN!AC 11/02)
Xbox	NHL 2003 (89%, MAN!AC 11/02)
NGC	NHL Hitz 20-02 (82%, MAN!AC 07/02)



NHL Hitz 20-03

Playstation 2: 85 % Spielspaß – Grafik 78 %, Sound 75 %

Xbox: 85 % Spielspaß – Grafik 78 %, Sound 77 %

Spritziges Arcade-Eishockey mit ausreichend Tiefgang sowie kräftig aufpolierten Spiel-Modi.



XB Achtung, Unterzahl: Wer den gegnerischen Torwart freundlich tätschelt, darf zur Belohnung für 30 Sekunden mit einem Mann weniger spielen.



PS2 Die Seitenansicht ist hübsch, aber für's Spiel fast zu unübersichtlich.



PS2 Effektgeladen: Zahlreiche skurrile Stadien gibt's natürlich auch wieder, außerdem ist Regen aktivierbar.

Pünktlich zum Start der US-Profiliga landet mit "NHL Hitz 20-03" das letzte Black-Box-Projekt vor der EA-Einverleibung in den Regalen: Wie von einem Midway-Sportspiel nicht anders zu erwarten, spielen offizielle Regeln nur bedingt eine Rolle: Statt fünf Kufencracks kurven nur drei stramme Recken (und ein Torwart) pro Team übers Eis, lästige Tempobremsen wie Icing, Abseits oder Zwei-Linien-Pass wurden komplett wegrationalisiert.

Erhalten blieb natürlich das Hauptziel – mehr Tore zu schießen als der Kontrahent – und der Gewaltfaktor der Sportart: Mit konsequentem Stockeinsatz und ruppigen Bodychecks trennt Ihr die Gegner unsanft vom Puck, lediglich bei Attacken auf den Torwart greift der (abschaltbare) Schiri ein und verhilft dem gefoulten Team zeitweise zu einem Überzahlspiel. Kommt es zudem zu einer zünftigen Prügelei, scheiden die Streithähne nicht mehr ganz aus, sondern landen für 30 Sekunden auf der Strafbank. Wer solche Situationen ausnutzen will, kann jederzeit die Taktik beeinflussen oder einzelne Spieler bzw. das ganze Team 'on fire' schalten – durch gelungene Verteidigung füllt Ihr nämlich zwei Balken auf, die dann jederzeit per Knopfdruck für den zündenden Funken sorgen.

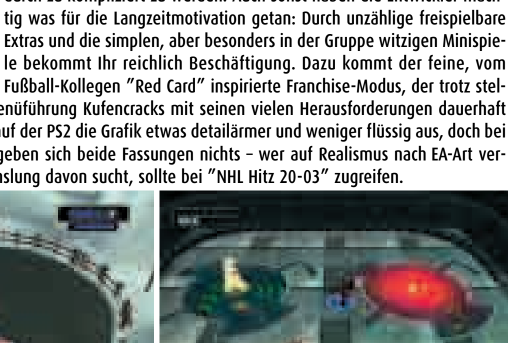
Auf Kufen um die Welt

Neben Einzelspielen, einer kompletten NHL-Saison (inklusive optionalem Draft zu Beginn) und der Jagd nach zahllosen freispielbaren Mannschaften, Stadien und Outfits locken sechs Minispiele und der Franchise-Modus: Habt Ihr bei ersteren lange genug Fensterscheiben zerschossen oder Gegner vertrimmt, geht Ihr mit einem Eigenbau-Team auf Weltreise und fordert zahlreiche Konkurrenten heraus, um nach und nach immer dickere Brocken vorgesetzt zu bekommen. Durch Siege und das Erfüllen einzelner Bedingungen wie z.B. einer Mindestzahl an Pässen oder Prügeleien verdient Ihr Erfahrungspunkte und bessere Ausrüstungsgegenstände, mit denen Ihr Eure Recken aufpeppt. Gelegentlich fragen sogar neue Spieler an, ob sie Eurem Team beitreten dürfen. us

Ulrich Steppberger

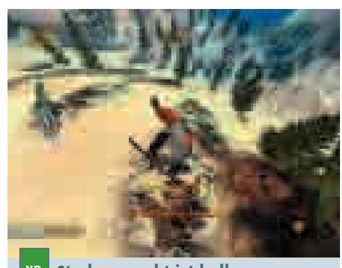


Midway erfreut Sportlerherzen, denn "NHL Hitz 20-03" ist das Paradebeispiel für eine gelungene Schlittschuh-Fortsetzung: Auf dem Eis wurde die bewährte und immer noch ungemein launige Action-Schiene konsequent beibehalten und mit sinnvollen Ergänzungen aufgepeppt. Dank variablem 'On Fire'-Einsatz, Überzahlspiel und nicht zuletzt dem verbesserten Torhüter gewinnt das Geschehen spürbar an Tiefe, ohne dadurch zu kompliziert zu werden. Auch sonst haben die Entwickler mächtig was für die Langzeitmotivation getan: Durch unzählige freispielbare Extras und die simplen, aber besonders in der Gruppe witzigen Minispiele bekommt Ihr reichlich Beschäftigung. Dazu kommt der feine, vom Fußball-Kollegen "Red Card" inspirierte Franchise-Modus, der trotz stellenweise unhandlicher Menüführung Kufencracks mit seinen vielen Herausforderungen dauerhaft fesseln kann. Leider fällt auf der PS2 die Grafik etwas detailärmer und weniger flüssig aus, doch bei Steuerung und Dynamik geben sich beide Fassungen nichts – wer auf Realismus nach EA-Art verzichten kann oder Abwechslung davon sucht, sollte bei "NHL Hitz 20-03" zugreifen.

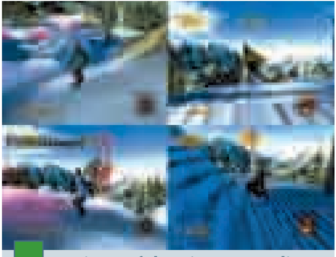


XB Die sechs neuen Minispiele sind diesmal abwechslungsreicher und flippiger gestaltet (von links): Schießt mit dem Puck auf ein Tic-Tac-Toe-Feld, prügelt Euch im Mini-Ring oder färbt die futuristischen Bullykreise vor Eurem Gegner ein.

Transworld Snowboarding



XB Stark verrenkt ist halb gewonnen: Bei guter Landung gibt's mehr Punkte.



XB Zu viert auf der Piste: Der Splitscreen ist einwandfrei spielbar.

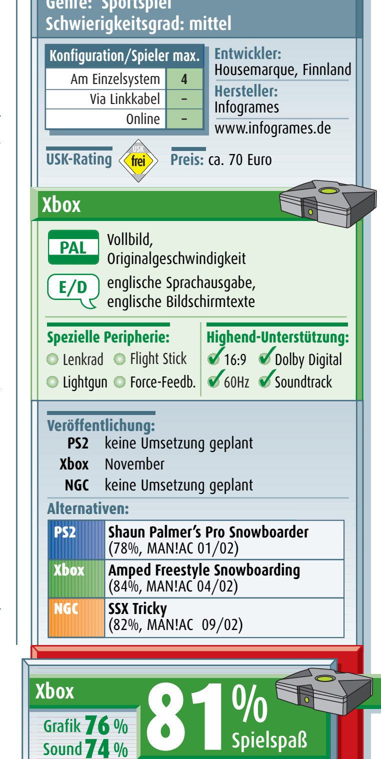
Vom Wasser auf den Schnee: Nach dem Surf-Erstling geht's mit "Transworld Snowboarding" nun in die Berge. Mit einem von zehn Profis wedelt Ihr 16 winterliche Abhänge hinab, die in mehrere Kategorien aufgeteilt sind: Neben Halfpipes und 'Big Air'-Sprungschanzen kurvt Ihr bei 'Slope Style'-Pisten in freier Fahrt durch die Landschaft oder tretet in der 'Boarder Rally' zu einem Rennen gegen vier Kontrahenten an. Genreüblich habt Ihr dabei innerhalb eines komfortablen Zeitlimits mehrere Aufgaben zu erfüllen, um neue Einsatzorte, Boards oder andere Extras freizuschalten: Neben einer Mindestpunktzahl führt Ihr vorgeschriebene Tricks aus, grindet bestimmte Rails, zertrümmert spezielle Objekte oder versucht, mit einem gewagten Stunt auf's Titelblatt der namensgebenden Zeitschrift kommen. Spins und Flips löst Ihr mit dem linken Stick aus, mit dem rechten steuert Ihr die Grabs: 16 Tricks (je nachdem, ob Ihr den Knüppel gedrückt haltet oder nicht) sind möglich. Gelingt Euch ein Kunststück besonders gut, füllt sich die Adrenalinleiste und erlaubt Euch einen kurzzeitigen Temposchub.

Wer nicht alleine in den Schnee will, kann sich freuen: Dank Splitscreen sind bis zu vier Boarder gleichzeitig unterwegs. *us*

Ulrich Steppberger



Keine Schlappe von den Lappen: "Transworld Snowboarding" zeigt dem O2-Titel "Shaun Palmer", wie man das "Tony Hawk"-Konzept vernünftig auf den Schnee bringt. Die Steuerung fällt trotz gewöhnungsbedürftiger Grab-Ausführung nach wenigen Durchgängen leicht, die Levelziele sind in der Regel einfach gehalten und nerven nicht mit unnötigen Details. Während die Fahrer fade wirken, sind die vielen Landschaften sehr hübsch ausgefallen, allerdings hat die Pracht ihren Preis: Durch die ständig schwankende Bildrate büst die Grafikpracht doch wieder an Reiz ein. Zum Ausgleich gibt's dafür einen schmucken Vierer-Splitscreen, der immer noch gut spielbar ist. Wer leichtere Boarderkost als "Amped" sucht, ist hier trotz der technischen Macken sehr gut bedient.



Xbox

Grafik 76 %

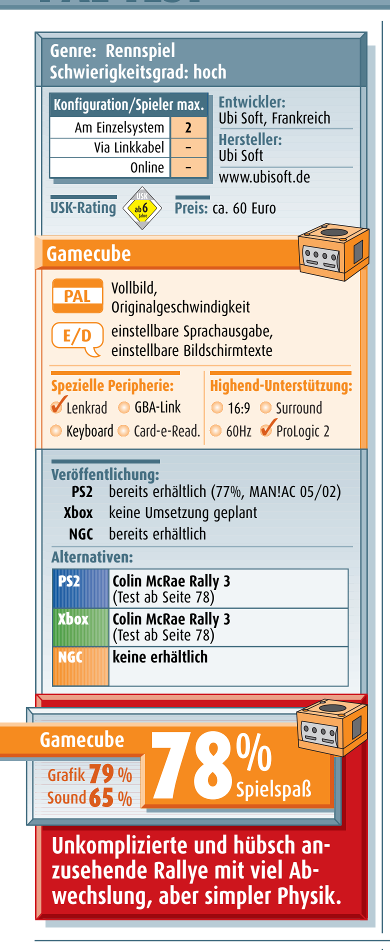
Sound 74 %

81 % Spielspaß

Unterhaltsame Snowboard-Flitzerei im "Tony Hawk"-Stil, die mit Grafikrucklern kämpft.



Pro Rally 2002


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubi Soft, Frankreich
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 6 Jahre
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (77%, MAN!AC 05/02)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Colin McRae Rally 3 (Test ab Seite 78)
Xbox Colin McRae Rally 3 (Test ab Seite 78)
NGC keine erhältlich

Gamecube
Grafik 79 %
Sound 65 %
78 % Spielspaß

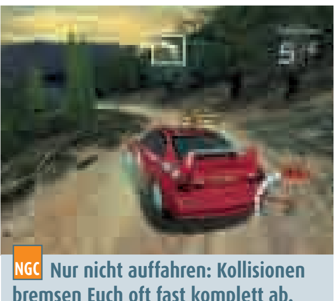
Unkomplizierte und hübsch anzusehende Rallye mit viel Abwechslung, aber simpler Physik.


NGC Zu zweit durch Eis und Schnee: Das Bild bleibt immer flüssig.

Nachwuchs-Röhrls mit Gamecube müssen auf "Colin McRae Rally 3" noch länger warten, dafür springt "Pro Rally 2002" in die Genre-Lücke: Genau wie beim PS2-Original prescht Ihr in acht Ländern über Eis-, Matsch-, Geröll- und Asphaltpisten. Je nach Wettbewerb kämpft Ihr alleine gegen die Uhr bzw. die Zeiten Eurer Konkurrenten, duelliert Euch in Special Stages mit einem Gegner oder geht zusammen mit fünf Rasern auf den Kurs. Allerdings müsst Ihr die meisten Rennmodi und Kurse erst in der Karriere freispielen: Habt Ihr die zehn (happigen) Lektionen der Rennfahrerschule hinter Euch, heuert Ihr bei einem Rennstall an und bestreitet Meisterschaften.

Genau hier liegt allerdings der Hund begraben: Ein laut Ubi Soft nicht auszumerzender Bug hat sich in "Pro Rally 2002" eingeschlichen, der auf manchen Gamecubes zu Totalabstürzen führen kann und so Eure Pilotenkarriere früh unsanft bremst. Zum Glück gibt's einen Mastercheat (den wir Euch im Last Resort verraten), mit dem sich alle Autos und Kurse freischalten lassen. *us*


NGC Der Regeneffekt ist reichlich unspektakulär und lieblos ausgefallen.


NGC Nur nicht auffahren: Kollisionen bremsen Euch oft fast komplett ab.

Ulrich Steppberger

Wer eine detaillierte Rallye-Simulation sucht, muss weiter warten: "Pro Rally 2002" verschreibt sich mit seiner einfachen Steuerung und Physik eher der Arcadeseite. Trotzdem ist die Offroadflitzerei realistisch und anspruchsvoll genug, um Genrefans prima zu unterhalten. Technisch wurde die Umsetzung erfreulich aufgebohrt: Die Autos und Wettereffekte können mit einem "Colin McRae" zwar nicht mithalten, dafür ruckelt nichts und die Landschaften fallen mit ihrer üppigen Umgebung sogar schöner als auf der PS2 aus. Leider blieben andere Macken wie das ätzende Verhalten bei Kollisionen erhalten, dazu gesellt sich der bitterböse Absturz-Bug. Wenn Ihr mit diesem (bzw. dem passenden Cheat) leben könnt, bekommt Ihr mit "Pro Rally 2002" ein gelungenes Rennspiel.

Timesplitters 2

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Free Radical, England
Hersteller: Eidos
www.frd.co.uk

USK-Rating: ab 16 Jahre
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

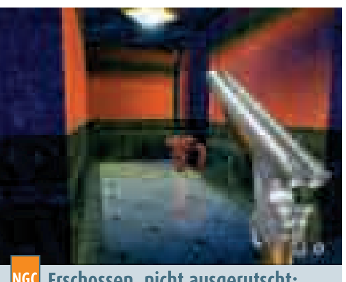
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (90%, MAN!AC 11/02)
NGC November

Alternativen:
PS2 Medal of Honor Frontline (89%, MAN!AC 07/02)
Xbox Halo (88%, MAN!AC 04/02)
NGC 007 – Agent im Kreuzfeuer (83%, MAN!AC 09/02)

Gamecube
Grafik 84 %
Sound 86 %
90 % Spielspaß

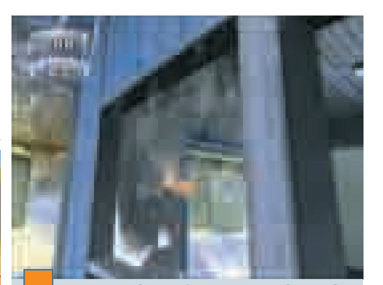
Technisch hervorragender Ego-Shooter mit massig Abwechslung. Spannend und spaßig.


NGC Erschossen, nicht ausgerutscht: Spiegeleffekte erfreuen das Auge.


NGC Im Splitscreen müsst Ihr ab und zu mit dezenter Ruckelei leben.

Dank den englischen Entwicklern Free Radical kommen nun endlich auch Gamecube-Besitzer in den Genuss eines Ego-Shooters.

"Timesplitters 2" entführt Euch wie die inhaltsgleichen PS2- und Xbox-Geschwister auf der Suche nach Kristallen in diverse historische und zukünftige Zeitzonen. Dabei ist Abwechslung Trumpf: Nicht nur das Arsenal unterscheidet sich im Story-Modus von Level zu Level (zehn Missionen sind insgesamt geboten), auch Umgebungen und Feinde überraschen Euch stets aufs Neue. Metzelt mit der Schrotflinte Zombies in Notre Dame, legt Mafiosi im Chicago der 20er via Tommy Gun flach oder verschrottet Roboter mit einem Raketenwerfer. Neben der Geschichte, durch deren Lösung auf drei Schwierigkeitsgraden Ihr vielerlei Charaktere sowie Arenen freischaltet, vergnügt Ihr Euch Stunden mit Solo- und Mehrspielervarianten. So werden bei der Arcade in drei Ligen begabte Bots alle gemacht, in der Herausforderung Fenster zertrümmert oder Untote in Massen von ihren Köpfen befreit, und in diversen Multimodi bis zu drei Kumpel via Splitscreen zerlegt.


NGC Wie in Teil 1 auf PS2 müsst Ihr in der Herausforderung Scheiben zerdeppern.

Viel hat sich logischerweise in der Gamecube-Version nicht geändert: Der Link-Modus fehlt, die Grafik sieht dezent feiner als auf PS2 aus, dafür hat der Splitscreen öfters mal mit Einbrüchen der Bildrate zu kämpfen. *sf*

Stephan Freundorfer



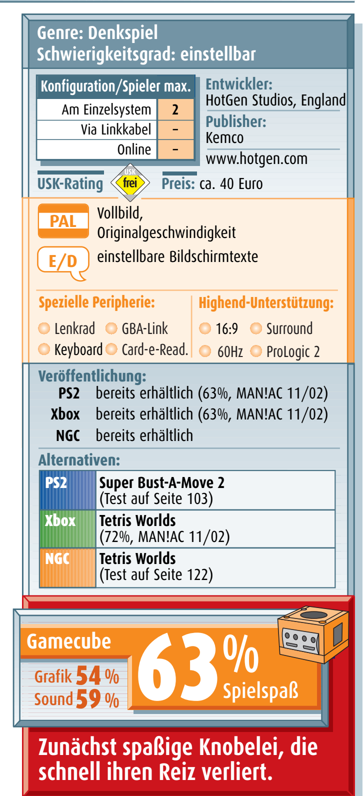
Wurde auch Zeit: Das auf der Nintendo-Konsole schwer vernachlässigte Ego-Shooter-Genre bekommt erst seinen zweiten Vertreter spendiert – aber was für einen. Wie schon die brillanten PS2- und Xbox-Varianten bietet das Gamecube-"Timesplitters 2" motivierendes Spieldesign und feine Technik. Die Vielfalt der Schauplätze, Charaktere und Modi hält Euch noch lange nach Beendigung der zwar linearen, aber spannenden Story am Pad, die Handhabung gelingt auch mit der Cube-Peripherie wunderbar, und an der Technik gibt's fast nichts zu mäkeln. Einzig der manchmal rucklige Splitscreen irritiert – da waren die Kollegen stärker auf der Brust. Insgesamt machen Actionfans aber mit "Timesplitters 2" nichts falsch: Ballert Euch hochmotiviert durch Raum und Zeit!



Eggo Mania



NGC Spaß mit bunten Eiern: Eigentlich eher was für Ostern als den Winter.



Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: HotGen Studios, England
Publisher: Kemco
www.hotgen.com

USK-Rating frei Preis: ca. 40 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (63%, MAN!AC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (63%, MAN!AC 11/02)
NGC bereits erhältlich

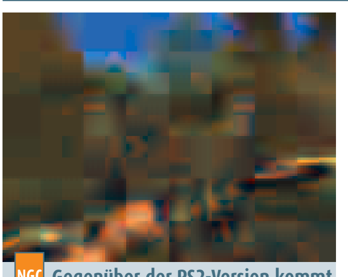
Alternativen:
PS2 Super Bust-A-Move 2 (Test auf Seite 103)
Xbox Tetris Worlds (72%, MAN!AC 11/02)
NGC Tetris Worlds (Test auf Seite 122)

Gamecube
Grafik 54 %
Sound 59 %
63 % Spielspaß

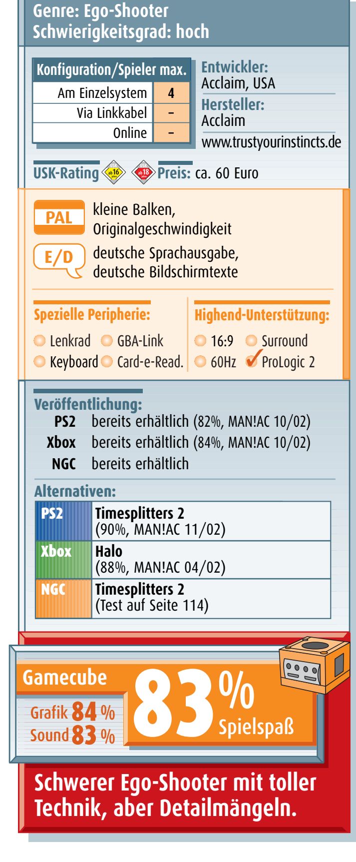
Zunächst spaßige Knobelei, die schnell ihren Reiz verliert.

Und weil uns Kemcos Eier noch nicht genug auf die selbigen gegangen sind, folgt nach GBA-, Xbox- und PS2-Version noch die Cube-Variante der Knobelei. In "Eggo Mania" fangt Ihr vom Himmel fallende "Tetris"-Klötzchen und baut mit ihnen schnellst möglich einen Turm. Zuviele Lücken bringen Euer Werk zum Einsturz, weshalb Ihr sorgfältig stapeln solltet, um vor den Konkurrenten zum Zielballon hoch in den Lüften zu gelangen. Ein paar Varianten peppen das Ganze auf – wie bei den PS2- und Xbox-Zwillingen ist aber auch hier schnell die Luft raus. *sf*

Turok Evolution



NGC Gegenüber der PS2-Version kommt der Gamecube-Turok ohne Pop-Ups aus.



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Acclaim, USA
Hersteller: Acclaim
www.trustyourinstincts.de

USK-Rating 16 18 Preis: ca. 60 Euro

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

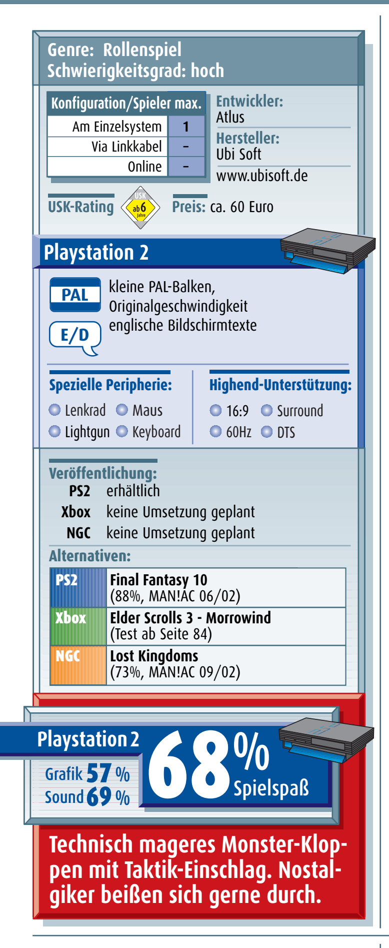
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (82%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich (84%, MAN!AC 10/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox Halo (88%, MAN!AC 04/02)
NGC Timesplitters 2 (Test auf Seite 114)

Gamecube
Grafik 84 %
Sound 83 %
83 % Spielspaß

Schwerer Ego-Shooter mit toller Technik, aber Detailmängeln.

Zwar steht die Cube-Fassung des neuesten "Turok"-Abenteuers mittlerweile einige Wochen in den Läden, Acclaim schaffte es aber leider nicht, uns früher eine Testversion zukommen zu lassen. Im Vergleich zum PS2-Indianer latscht die Nintendo-Rothaut deutlich flüssiger durch die Dino-verseuchte Urzeitpampa. Der teils verspätete Grafikaufbau wurde zudem eliminiert. Die fast konstant hohe Bildrate des Xbox-"Turok" erreicht der Würfel zwar nicht immer, dafür erfreuen sich gesellige Ballerfreunde ebenfalls an spannenden Vierspieler-Gefechten im Splitscreen. Unterm Strich ein brachiales, aber nicht perfektes Ego-Abenteuer. *cg*



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Atlus
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Final Fantasy 10 (88%, MAN!AC 06/02)
Xbox	Elder Scrolls 3 - Morrowind (Test ab Seite 84)
NGC	Lost Kingdoms (73%, MAN!AC 09/02)

Playstation 2 — Grafik 57 % — Sound 69 % — **68 % Spielspaß**

Technisch mageres Monster-Kloppen mit Taktik-Einschlag. Nostalgiker beißen sich gerne durch.

Wizardry Tale of the Forsaken Land



PS2 Treffer: Bei Angriffen geht die Kamera näher ans monströse Opfer ran.



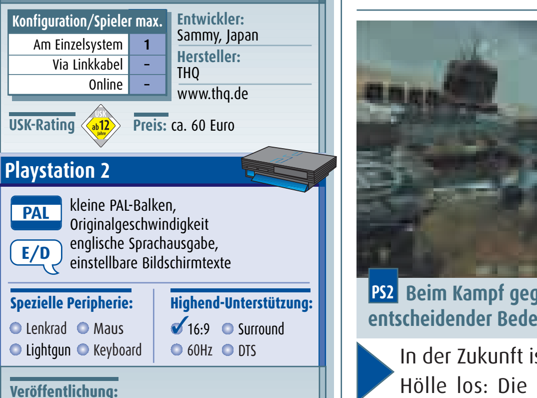
PS2 Gähnende Leere: Die spärlichen Kellerräume langweilen leider schnell.

Donner und Blitzschlag vermiesen jeden Fantasy-Tag: Das ehemals blühende Königreich Dohan liegt nach einem Orkan in Ruinen – wie von Zauberhand erscheint ein unwirtliches Labyrinth. Damit die verängstigten Einwohner wieder ruhig schlafen können, rekrutiert Ihr in der Dorftaverne eine illustre RPG-Truppe und steigt mit Genre-üblichem Proviant wie Heiltränken oder Zaubersteinen ins finstere Gemäuer hinab. Egal ob unterirdischer Wasserfall, in Stein gemeißelter Untoten-Knast oder zerklüftete Schächte: Ihr kommandiert das Helden-Sextett stets aus der Ego-Sicht und bewegt Euch Bodenkachel für Bodenkachel durch die düstere PS2-Pampa – anrückendes Monster-Gesindel erkennt Ihr an bunten, rumwandelnden Nebelschwaden. Kommt es zum Kontakt mit der Dunst-Brut, wird zur Kampf-Arena umgeschaltet: Im rundenbasierten Gefecht lasst Ihr blanken Stahl sprechen, ändert die Formation der braven Konsolen-Krieger oder attackiert mit magischem Schnickschnack der Marke "Tödliche Flammenwand". Über Sieg oder Niederlage entscheidet stets die Kameradschaft Eurer Pixel-Recken: Je cleverer Ihr mit den Burschen umspringt, desto mehr 'Allied Actions' – martialische Team-Manöver – erleichtern das harte Monster-Kloppen. *tk*

Thorsten Küchler



Eine Warnung an darbende "Wizardry"-Fans: Atlus' PS2-Ableger hat außer dem arg angegrauten Spielprinzip nebst herbem Schwierigkeitsgrad nichts mit seinem berühmten PC-Vorbild zu tun! Dennoch bietet die traditionelle Erfahrungspunkte-Scheffelei vor allem für RPG-Profis einiges: Strategische Keilereien gegen ordentlich modellierte Biester, motivierende Eigenbau-Magien, gigantische Dungeons und nicht zuletzt das psychologisch angehauchte Freispielen von neuen 'Allied Actions' versüßen den ansonsten reichlich trockenen Fantasy-Spaß. Unbefleckte Einsteiger wenden sich dagegen dank akuter Abwechslungsarmut, spannungsfreier Story sowie einer trotz stimmungsvollem Synthi-Soundtrack furchtbar drögen Präsentation schnell wieder ab.



Genre: Action-Flugsimulator
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sammy, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

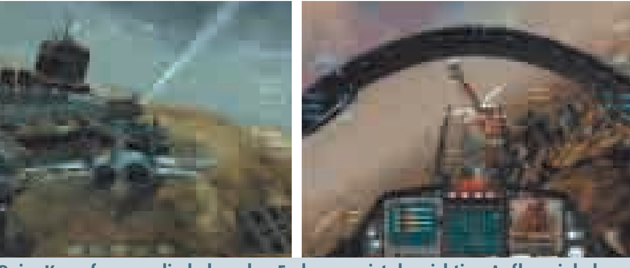
Alternativen:

PS2	Ace Combat 4: Distant Thunder (85%, MAN!AC 02/02)
Xbox	Deadly Skies (74%, MAN!AC 04/02)
NGC	keine Alternative erhältlich

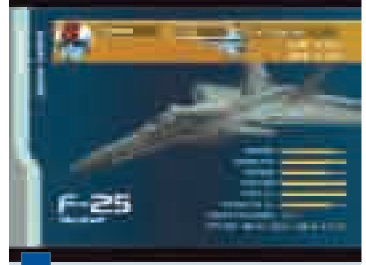
Playstation 2 — Grafik 74 % — Sound 58 % — **71 % Spielspaß**

Dürftig präsentierte Action-Fliegerei mit reichlich Missionen und coolem Endgegnerdesign.

Lethal Skies Elite Pilot: Team SW



PS2 Beim Kampf gegen die kolossalen Endgegner ist der richtige Anflugwinkel von entscheidender Bedeutung; dabei stehen vier Perspektiven zur Auswahl.

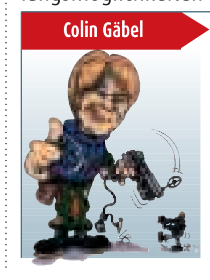


PS2 Genre-Standard: Gute Leistungen werden mit Extra-Jets belohnt.

In der Zukunft ist mal wieder die Hölle los: Die Pol-Kappen sind geschmolzen, der halbe Globus steht unter Wasser und ein skrupelloses Terrorregime feilt in all dem Chaos auch noch an der Weltherrschaft. Einzige Hoffnung: die Himmelhunde vom Team SW. In ihren schwerbewaffneten Jets fliegen die tollkühnen Piloten für Recht und Ordnung.

Habt Ihr Euch im Probetraining mit Start und Landung, Bodenkampf sowie Dogfights vertraut gemacht, geht der Freiheitskrieg auch schon los: Fregattenbombardements im überfluteten New York, waghalsige Verfolgungsjagden durch enge Canyons oder Vielphasen-Angriffe auf fliegende Festungen – die Missionen sind abwechslungsreich inszeniert und führen Euch um den halben Erdball. Die Steuerung der unterschiedlichen Flieger gestaltet sich zwar typisch Konsolen-simpel, diverse Einstellungsmöglichkeiten verleihen der Luftschlacht aber einen Hauch von Simulation: In drei Stufen dürft Ihr so z.B. die Trägheit der Stahlvögel einstellen, aus diversen Raketen-Typen Eure Lieblingsbewaffnung zusammenstellen oder Euren Wingmen Strategien zuweisen. Echte Profis aktivieren zudem Black- bzw. Redouts: Bei extremen G-Kraft-Belastungen schießt Eurem Digi-Piloten das Blut in bzw. aus dem Kopf und der Bildschirm verfärbt sich zeitweise. *cg*

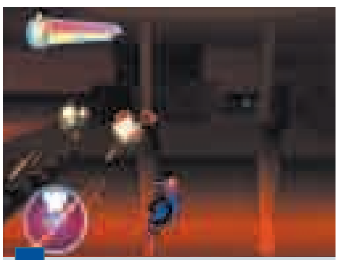
Colin Gäbel



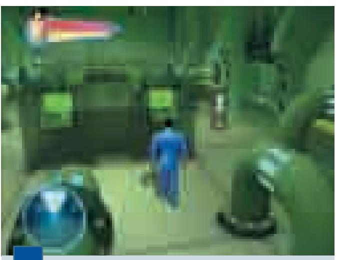
Was Sammys Action-Flugsimulator aus der Genre-Masse heraushebt, ist vor allem das ungewöhnliche Endgegnerdesign. Hünenhafte Robotspinnen und schwebende Riesenfestungen bekommt Ihr in "Lethal Skies" alle paar Missionen vor die Mündung. Und leicht ist der Kampf gegen die kuriosen Kolosse wahrlich nicht: Nur wer die einzelnen Trefferzonen der Stahlmonster gezielt anfliegt und mit seinen Raketen haushaltet, hat eine Siegchance. Im Gegensatz zum einsteigerfreundlicheren "Ace Combat 4" gehen Bewaffnung und Kerosinvorrat nämlich ziemlich schnell zur Neige – ein Fall für Taktiker mit guten Nerven. Schwach hingegen die Inszenierung: Hässliche Menüs, dröge Briefings und eine unspektakuläre Akustikkulisse lassen kaum Atmosphäre aufkommen.

Superman: Shadow of Apokolips

Der seit langem geplante neue "Superman"-Film kommt einfach nicht in die Gänge, dafür landet immerhin ein Spiel rund um den DC-Helden in Kürze im Laden. "Superman: Shadow of Apokolips" kommt mit einem Untertitel daher, den nur Eingeweihte begreifen dürften: Apokolips ist die schaurige Heimatwelt des Oberfieslings Darkseid, der im Hintergrund die Fäden zieht, während im heimatlichen Metropolis Glatzenschurke Lex Luthor die Finger im Spiel hat. Habt Ihr Latex-Outifit, Unterhose und Cape übergestreift, macht Ihr Euch an die Aufklärung des jüngsten Problems: Zahllose 'Interbot'-Droiden begehen überall Verbrechen und müssen gestoppt werden... Für das PS2-Abenteuer stand die aktuelle TV-Zeichentrickserie optisch Pate, entsprechend bunt und klar ist die modische Cel-Shading-Optik ausgefallen: 14 Levels vom Betondschungel Metropolis über riesige Staudämme und geheime Labors bis hin zu unterirdischen Höhlen wollen von Euch erkundet werden. Meist seid Ihr fliegend und kämpfend als Superman unterwegs und könnt ungeniert auf seine Spezialfähigkeiten zurückgreifen: Wenn Ihr z.B. kritische Elemente kühlen wollt, ist der Eisatem die erste Wahl, bei der Suche nach vermissten Zivilisten wiederum leistet der Röntgenblick gute Dienste. Gelegentlich agiert Ihr als Reporter Clark Kent: Hier ist vorsichtiges Schleichen Trumpf, denn sonst geht im Handumdrehen Eure Tarnung flöten. *us*



PS2 Fliegen ist schön und gut, Attacken aus der Luft fallen aber schwer.

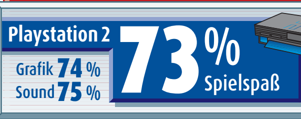


PS2 Tarnen und täuschen: Als ziviles Alter Ego ist Vorsicht Trumpf.

Ulrich Steppberger

Eins ist klar: "Shadow of Apokolips" ist das beste "Superman"-Spiel der Konsolengeschichte. Zugegeben, bei den bisherigen Gurken von Titus & Co. ist das kein wirkliches Kunststück, aber das flotte Comic-Abenteuer macht auf jeden Fall eine feine Figur. Die stilvolle Cel-Shading-Grafik ist zwar stellenweise etwas schlicht, kommt aber inbesondere bei Flügen prima rüber und geht nahtlos in die schicken FMV-Sequenzen über – eine nahezu makellose Präsentation. Auch die Spezialfähigkeiten von Superman sind fein umgesetzt, allerdings fehlt es auf Dauer an Abwechslung: Die gelungenen Clark-Kent-Einsätze kommen zu wenig zum Einsatz, dafür kämpft Ihr praktisch immer gegen die gleichen Roboterfeinde. Trotzdem ist's nicht nur für DC-Fans ein interessanter Titel.

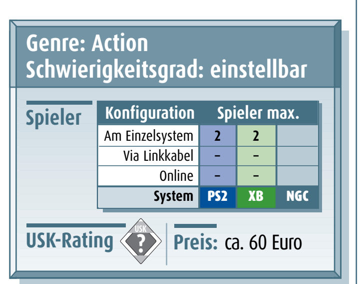




Trotz wenig Abwechslung spaßige Comic-Action mit schöner Optik und einigen guten Ideen.




Robotech Battlecry

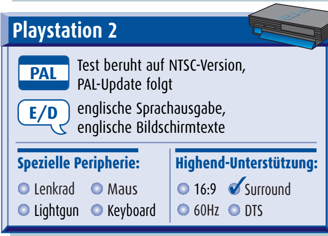


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

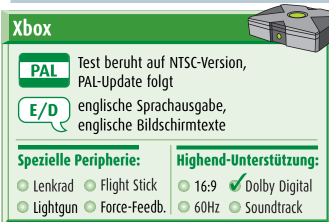
USK-Rating ? | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

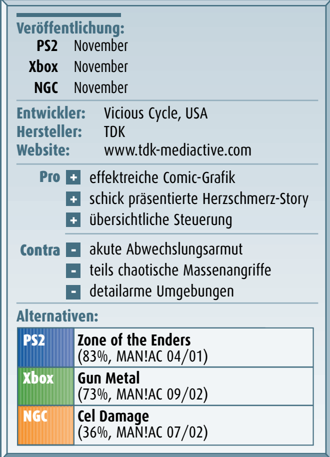
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, DTS



Xbox

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack



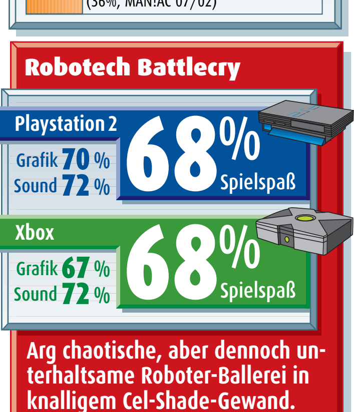
Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Vicious Cycle, USA
Hersteller: TDK
Website: www.tdk-mediactive.com

Pro
+ effektreiche Comic-Grafik
+ schick präsentierte Herzschmerz-Story
+ übersichtliche Steuerung

Contra
– akute Abwechslungsarmut
– teils chaotische Massenangriffe
– detailarme Umgebungen

Alternativen:
PS2 Zone of the Enders (83%, MAN!AC 04/01)
Xbox Gun Metal (73%, MAN!AC 09/02)
NGC Cel Damage (36%, MAN!AC 07/02)



Robotech Battlecry

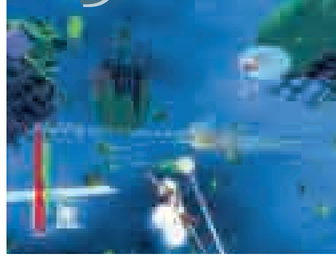
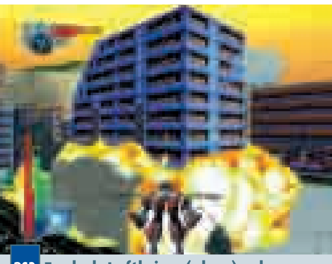
Playstation 2: Grafik 70 %, Sound 72 %, 68% Spielspaß

Xbox: Grafik 67 %, Sound 72 %, 68% Spielspaß

Arg chaotische, aber dennoch unterhaltsame Roboter-Ballerei in knalligem Cel-Shade-Gewand.



PS2 Unsere Stadt soll sauber bleiben: Die Zentraedi-Truppen haben eine Vorliebe für unschuldige Zivilisten – per Maschinengewehr stoppt Ihr die Eindringlinge.

PS2 Egal ob Luftkrieg (oben) oder Straßenkampf – der Veritech kann alles.

Mut zur Nische: Während Spiele-Giganten wie EA verstärkt auf Massenthemen à la “Herr der Ringe” setzen, greifen weniger betuchte Dritthersteller mehr denn je auf vernachlässigtes Material vom Lizenz-Grabbeltisch zurück. So sicherte sich “Shrek”-Lieferant TDK die Versoftungsrechte am hierzulande leidlich unbekannten, aber in den USA zum absoluten Kult avancierten 80er-Jahre-Anime “Robotech”.

Roboter im Dreierpack

Im Mittelpunkt des Zeichentrick-Geballers steht der Kampf zwischen den tapferen Erdstreitkräften und Alien-Invasoren namens Zentraedi. Als heimatverbundenes Menschlein besteigt Ihr das Cockpit eines haushohen Kampfroboters und heizt dem außerirdischen Gesindel in über 40 Missionen mächtig ein. Euer so genannter Veritech stellt sich dabei als wahrer Wunder-Mech heraus: Auf Digikreuz-Befehl verwandelt sich der stampfende Stahlkoloss in einen Düsenjet oder Schwebegleiter. Somit lässt sich für jede Kriegs-Situation eine gerade passende Mech-Metamorphose wählen: Während die bodenständige Standardform dank Sniper-Visier vor allem für weitläufiges Terrain geeignet ist, punkten Flug- sowie Schwebe-Modus durch martialische Lenkraketen und ein sattes Plus an Agilität.



XB Mech vs. Mech: Der Duell-Modus entpuppt sich als lahmes Deathmatch.

Feuer frei!

Die Aufträge des terranischen Oberkommandos gestalten sich ebenso vielfältig wie Euer kriegerischer Untersatz: Da wollen Zivilisten aus einer zerbombten Stadt befreit, riesige Zentraedi-Schlachtschiffe aus dem Orbit gepustet, gestohlene Rohstoffe sichergestellt und chaotische Massenschlachten im Weltraum geschlagen werden – zum Glück unterstützen Euch verbündete Erdlinge bei all der Aufgabenflut. Trotz dieser willkommenen Hilfe sind die extraterrestrischen Widersacher stets in der Überzahl: Dutzende Stahlspinnen, Infanteristen und rumschwirrende Drohnen nehmen Euch ins Laser-Kreuzfeuer. Wohl dem, der beim Söldner-Training gut aufgepasst hat: Auf Tastendruck zündet Ihr die Düsen Eures Veritechs, entlockt ihm spektakuläre Ausweich-Manöver und fallt der Sternen-Brut in den Rücken.

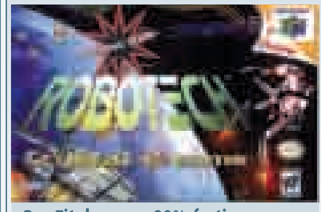
Ist die Menschheit schließlich gerettet, duelliert Ihr Euch im Splitscreen mit einem menschlichen Kollegen. *tk*



Friedhof der Videospiele

Das verschollene ”Robotech” für N64

Amerikanische Anime-Fans wähnten sich bereits 1996 am Ziel ihrer Träume: Gametek kündigte “Robotech: Crystal Dreams” an – eine Weltraum-Ballerei fürs N64 mit 40 (!) Minuten Sprachausgabe. Doch es kam anders: Der Publisher ging pleite und das Spiel wurde 1998 eingestampft.



Der Titel war zu 90% fertig – sogar dieses Packungs-Design existiert.

Thorsten Küchler

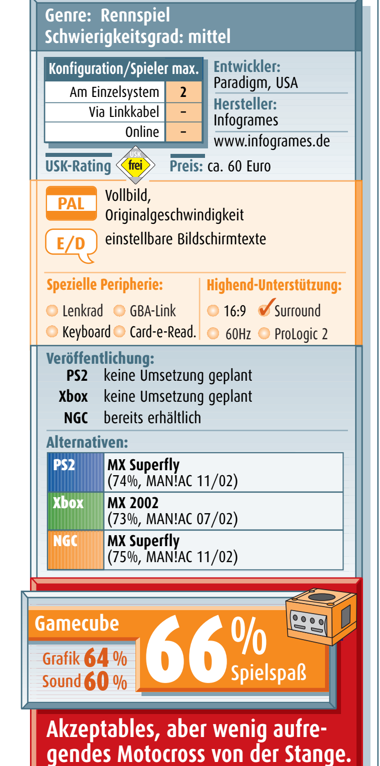


Sinnfreie Mech-Action in Reinkultur: Auch wenn die in der US-Presse heiß erwartete Anime-Schießerei spielerisch dünn auf der Roboter-Brust ist, kann man der schnörkellosen Krawall-Orgie einen gewissen Charme nicht absprechen. Wer einfach mal wieder ohne jedweden Hirneinsatz ballern möchte, ist hier genau richtig: Einfachste Steuerung, abwechslungsreiche Szenarien, fordernde Gegner und nicht zuletzt die knallbunte, auf beiden Konsolen leicht ruckelige Zeichentrick-Optik mit ihren krachigen Explosionseffekten bürgen für Konsolen-Kurzweil. Zu dumm, dass alle Missionsziele stets auf die uralte Formel “Töte alle Feinde oder werde selbst getötet” hinauslaufen, und Massengefechte in späteren Levels für enorm frustige Orientierungsprobleme sorgen – trotzdem ordentlich!

Big Air Freestyle


NGC Flache Abschnitte ohne lästige Buckel nutzt Ihr für Überholvorgänge.

Und noch ein Motocross-Titel für den Gamecube: Infogrames schickt "Big Air Freestyle" in den Kampf um die Biker-Gunst. Besonderheiten gibt's allerdings keine: Wie so oft saust Ihr über rund 20 Pisten in Stadien und freier Wildbahn, zeigt Stunts in Trickarenen und tretet zu einer Reihe Herausforderungen an.
Im Vergleich zum direkten Konkurrenten "MX Superfly" flitzt Ihr eine Spur dynamischer durch die Gegend, dafür fällt die unspektakuläre Grafik ruckliger aus. Zweiradfans fahren eine Proberunde, die anderen Motorradtitel sind allerdings besser. *us*


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Paradigm, USA
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

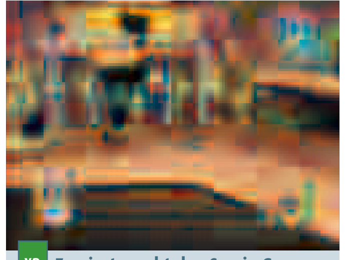
Alternativen:

PS2	MX Superfly (74%, MAN!AC 11/02)
Xbox	MX 2002 (73%, MAN!AC 07/02)
NGC	MX Superfly (75%, MAN!AC 11/02)

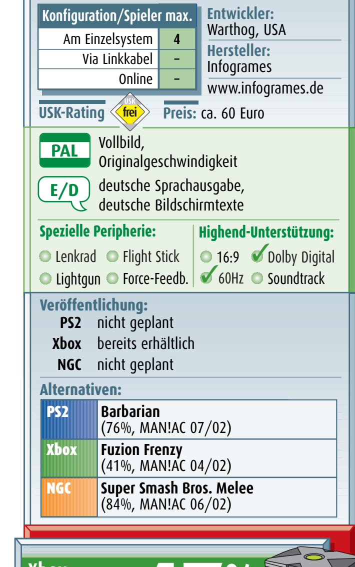
Gamecube
Grafik 64 %
Sound 60 %
66 % Spielspaß

Akzeptables, aber wenig aufregendes Motocross von der Stange.

Loons Das höllische Casting


XB Zu viert macht das Comic-Gerangel zumindest ein paar Runden Spaß.

Spiele mit Looney-Toons-Lizenz bergen selten Spaß, selbst wenn Ami-Profientwickler Warthog ("Star Trek Invasion") am Werk ist. Die jüngste Adaption des Comic-Universums gestaltet sich als Hektikkeilerei à la "Power Stone". Bis zu vier Recken prügeln sich als Bugs Bunny & Co. in den Kulissen einer Filmproduktion die Birne weich. Zahlreiche Waffen und interaktive Arenaelemente erleichtern den Cartoon-KO.
Trotz netter Präsentation kommt die häufig unübersichtliche und verworrene Klopperei auch im Quartett nicht übers Mittelmaß hinaus. *cg*


Genre: Party-Prügelei
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Warthog, USA
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 nicht geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

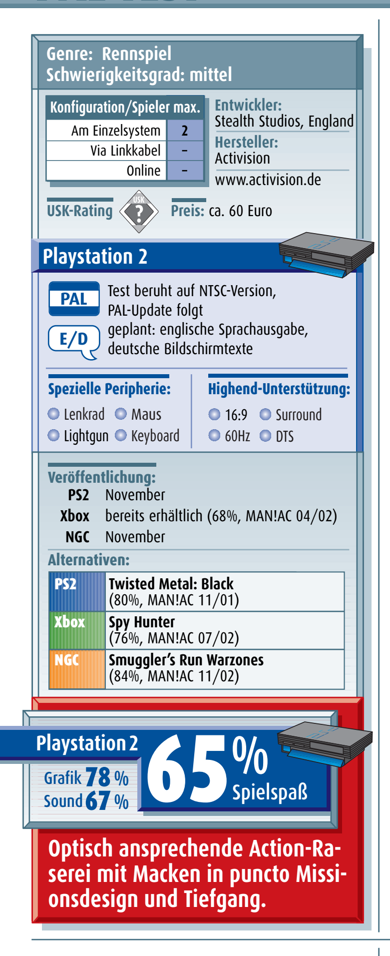
Alternativen:

PS2	Barbarian (76%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Fuzion Frenzy (41%, MAN!AC 04/02)
NGC	Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Xbox
Grafik 62 %
Sound 64 %
47 % Spielspaß

Nett präsentierte Comic-Keilerei, aber hektisch und unübersichtlich.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Stealth Studios, England
Hersteller: Activision
www.activision.de

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox bereits erhältlich (68%, MAN!AC 04/02)
NGC November

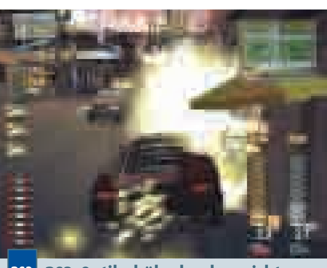
Alternativen:

PS2	Twisted Metal: Black (80%, MAN!AC 11/01)
Xbox	Spy Hunter (76%, MAN!AC 07/02)
NGC	Smuggler's Run Warzones (84%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 67 %
65 % Spielspaß

Optisch ansprechende Action-Raserei mit Macken in puncto Missionsdesign und Tiefgang.

Wreckless The Yakuza Missions

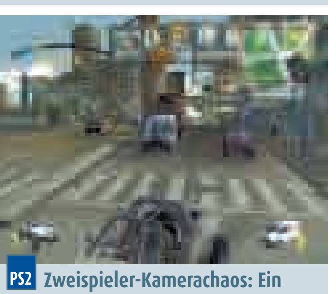


PS2 PS2-Optik: hübsch, aber nicht so spektakulär wie auf der Xbox.

'Spektakuläre Optik, aber wenig dahinter' – so lautete vor über einem halben Jahr unser Resümee zu Bunkashas Xbox-Zerstörungsorgie "Wreckless: The Yakuza Missions". Für die PS2-Umsetzung haben sich die Entwickler Stealth Studios mächtig ins Zeug gelegt und der destruktiven Raserei zahlreiche Extras spendiert. Die Zahl der Missionen hat sich jetzt auf satte 40 verdoppelt: Jeweils 20 dürft Ihr auf Seiten der Polizei oder des Geheimdienstes absolvieren, wobei Ihr höhere und Bonus-Levels erst mit guten Leistungen freischalten müsst. Neben zusätzlichen Missionen gibt's auch jede Menge abgedrehter Vehikel als Extras zu verdienen. Last but not least findet Ihr in der PS2-Fassung nun einen Zweispieler-Modus: Da für einen Splitscreen offenbar die Power fehlt, spielt sich die Jagd um Punkte auf einem Bildausschnitt mit wechselnden Kameraperspektiven ab. Verlässt ein Teilnehmer den begrenzten Aktionsradius, erfolgt ein Schnitt und beide Vehikel werden von magischer Hand an anderer Stelle in kurzer Entfernung zueinander wieder abgesetzt. *os*



PS2 PS2-Novum: Mit Raketen erledigt Ihr Feinde noch schneller.

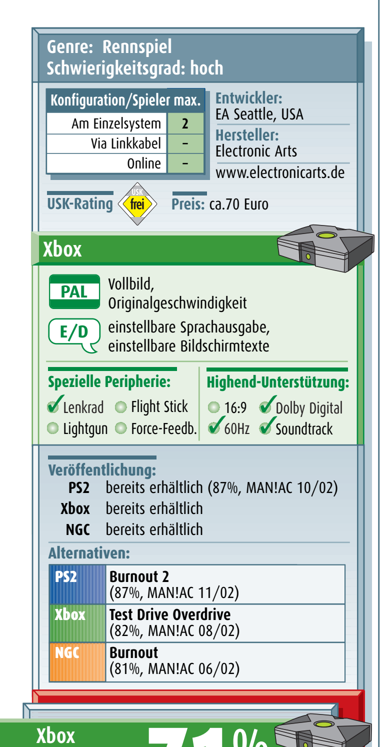


PS2 Zweispieler-Kamerachaos: Ein Spieler fährt unten aus dem Sichtfeld.

Oliver Schultes



Trotz der zahlreichen Neuerungen kommt das PS2-"Wreckless" nicht an die Xbox-Fassung heran: Der 'Vollbild'-Zweispieler-Modus endet dank verwirrender Kameraschwenks regelmäßig im Chaos und die frisch hinzugekommenen Missionen sind auch nicht spannender oder abwechslungsreicher inszeniert als die bereits bekannten. Dazu kommt eine stark abgespeckte, häufig penetrant ruckelnde 3D-Optik, die für PS2-Verhältnisse zwar immer noch ganz ordentlich aussieht, mit der Xbox-Version jedoch nicht mithalten kann. Letztendlich hat auch die Steuerung unter der Konvertierung gelitten – zu hakelig und ungenau lautet mein Urteil. Wer eine unkomplizierte Zerstörungsorgie für zwischendurch sucht, darf dennoch einen Blick riskieren.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: EA Seattle, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating frei Preis: ca.70 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓Dolby Digital, ✓60Hz, ✓Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Burnout 2 (87%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Xbox
Grafik 65 %
Sound 84 %
71 % Spielspaß

Schade drum: Technisch und spielerisch sträflich schlampige Umsetzung des PS2-Knüllers.

Need for Speed Hot Pursuit 2

XB Stau voraus: Rammt lieber die Gegner, Cops sind sehr nachtragend.



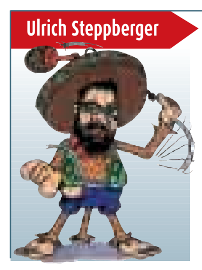
XB Witzige Sache: Betätigt Euch im Splitscreen als Polizisten-Duo.

"Need for Speed: Hot Pursuit 2" für die Xbox ist keine schlichte Umsetzung, sondern unterscheidet sich in einigen Punkten spürbar von der PS2-Fassung. Grund dafür ist die andere Herkunft: Während der Sony-Raser von den inzwischen im EA-Kollektiv aufgegangenen Black Box Games stammt, waren bei Xbox (und Gamecube) die hauseigenen Studios von EA Seattle am Werk.

Gleich geblieben ist natürlich das Grundprinzip: Am Steuer eines Nobelschlittens heizt Ihr mit Vollgas über Rennkurse durch Wälder, Gebirge und an Küsten entlang – je nach Spielmodus habt Ihr es nur mit normalen Gegner oder zusätzlich den Gesetzeshütern zu tun, teils müsst Ihr sogar auf unbeteiligten Zivilverkehr achten. Alternativ steigt Ihr selbst in ein Polizei-Auto und jagt entweder alleine oder gemeinsam im Splitscreen eigenhändig Temposünder – auf ein Räuber-und-Gendarm-Duell haben die Entwickler aus unerfindlichen Gründen verzichtet.

Auf der Xbox stehen Euch ein Dutzend Strecken zur Wahl (drei weniger als auf PS2), dafür wurde etwas mehr Detailaufwand in die Kursoptik gesteckt. Flüchtet Ihr vor der Polizei, ist Vorsicht geboten: Statt wie auf der Sony-Konsole erst nach der dritten Verwarnung auszuscheiden, seid Ihr bereits bei der ersten Verhaftung draußen. Weitere Änderungen findet Ihr in den beiden, mit einer Handvoll mehr Wettbewerben aufgestockten Meisterschafts-Modi sowie bei der Freischaltlogik: Durch Siege und gute Platzierungen kassiert Ihr Preisgeld, von dem Ihr nach Belieben neue Boliden und Pisten kauft. *us*

Ulrich Steppberger



Wie konnte sowas nur passieren? Eigentlich sollte man meinen, dass EA angesichts der famosen PS2-Fassung nichts mehr falsch machen konnte, ist doch die Xbox die potentere Maschine. Aber weit gefehlt: "Need for Speed: Hot Pursuit 2" fällt auf der Microsoft-Konsole abgesehen vom Sound in alle Belangen deutlich schlechter aus. Die bemerkenswert unscharfe und verwaschene Grafik kommt mit ständigen, teils heftigen Rucklern daher und lässt wenig Tempogefühl aufkommen. Dazu gesellen sich eine spürbar biestigere Steuerung, unfairer agierende Cops, die geringere Streckenzahl und eine schlappe Präsentation. Wer eine PS2 besitzt, sollte diese Fassung kaufen, die Xbox-Umsetzung fällt nur noch unter 'ferner liefen'.



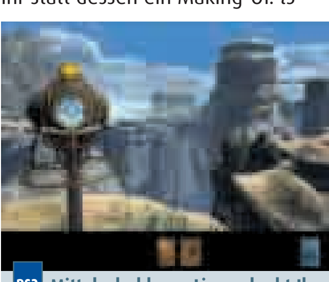
Myst III – Exile



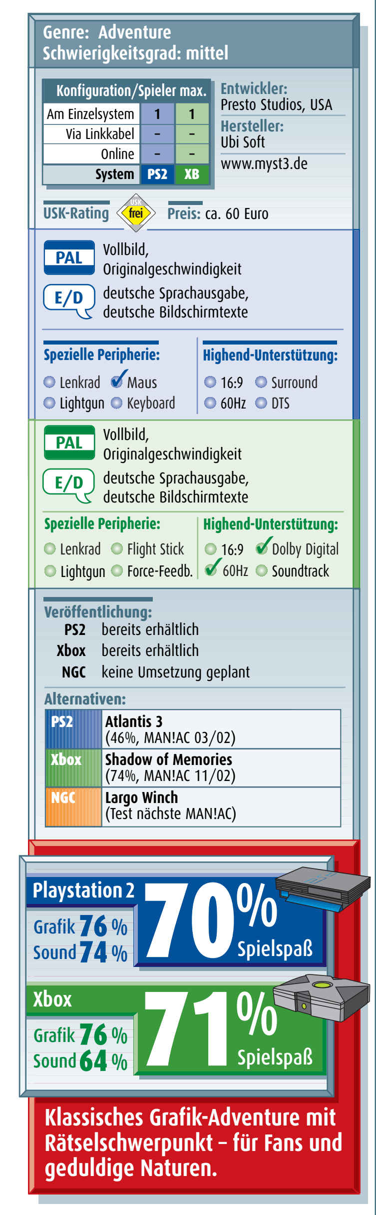
XB Rätsel über Rätsel: Im Buch-Zeitalter 'Amateria' dienen die Puzzles dem Freilegen der Schienen – viel Laufarbeit durch die hübsche Render-Kulisse inklusive.

Schreiberling Atrus (bekannt aus "Myst" und "Riven") schickt Euch auf eine neue fantastische Reise durch fünf verschiedene Zeitalter: Seine Bücher erwachen beim Betreten zu realen Welten.

Auf der Suche nach einem gestohlenen Wälzer begegnen Euch wunderschöne Landschaften: Bizarre Felsinseln, traumhafte Strände und verwinkelte Archipele wollen erforscht werden. Der böse Gegenspieler Saavedro stellt dabei allerhand originelle Rätsel in den Weg: Per Zahnradwerk leitet Ihr Gewässer um, aktiviert Stromkreise oder öffnet Tür-Mechanismen – die Puzzles sind meist durch Schalterumlegen und ein wenig Hirnschmalz zu lösen. Papier und Stift solltet Ihr trotzdem bereitlegen – durch bloßes Herumprobieren kommt Ihr nicht weit. Wichtigste Neuerung gegenüber den millionenfach verkauften Vorgängern ist aber die frei drehbare 360°-Optik – so entgeht Euch kaum ein Detail. Nur in der PS2-Version: Ein Lösungsbuch und ein Hintergrund-Soundtrack entschädigen für lange Bildwechsel. Auf der Xbox bewundert Ihr statt dessen ein Making-Of. *ts*



PS2 Mittels drehbarer Linsen lenkt Ihr das Licht zum richtigen Ort.



Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Presto Studios, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.myst3.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

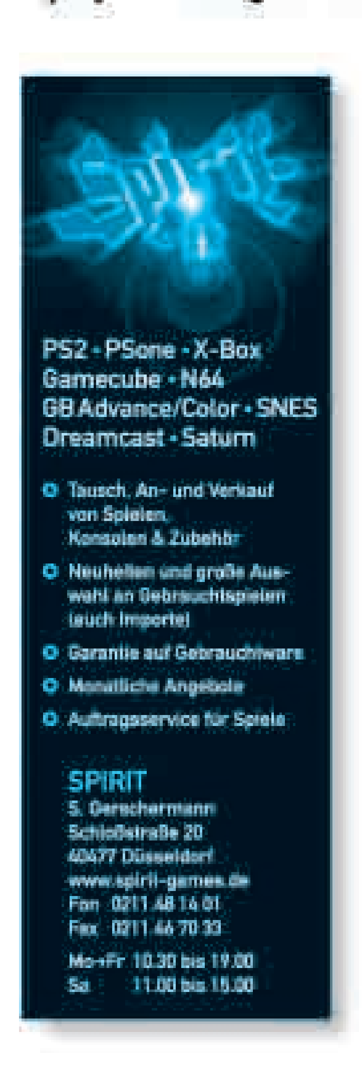
Alternativen:

PS2	Atlantis 3 (46%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Shadow of Memories (74%, MAN!AC 11/02)
NGC	Largo Winch (Test nächste MAN!AC)

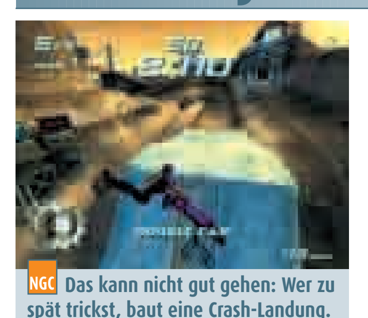
Playstation 2: Grafik 76 %, Sound 74 %, 70% Spielspaß

Xbox: Grafik 76 %, Sound 64 %, 71% Spielspaß

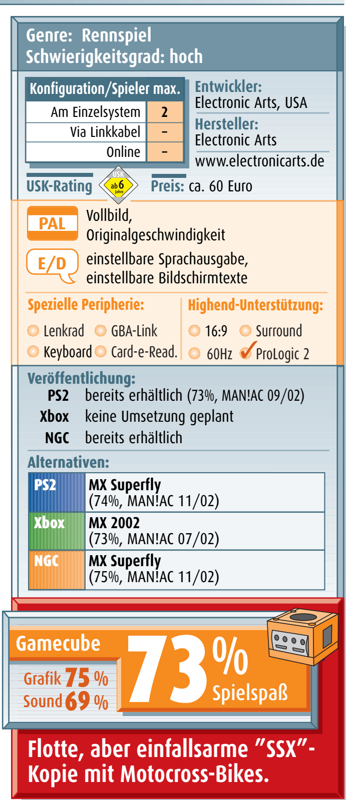
Klassisches Grafik-Adventure mit Rätselschwerpunkt – für Fans und geduldige Naturen.



Freekstyle


NGC Das kann nicht gut gehen: Wer zu spät trickst, baut eine Crash-Landung.

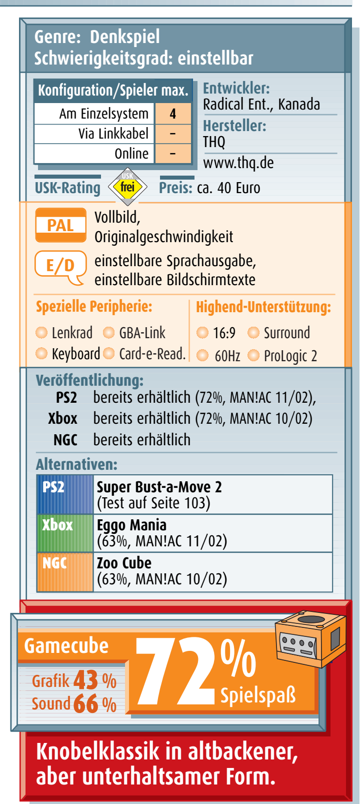
Gamecube-Besitzer mit Lust auf EAs 'Big'-Label durchleben Wechselbäder der Gefühle: "SSX Tricky" erschien mit deutlicher Verspätung, "NBA Street" gleich gar nicht in PAL-Gefilden. Besser sieht's bei "Freekstyle" aus, denn das startet bereits jetzt auf dem Würfel durch. Zwar handelt es sich dabei streng genommen nur um einen weiteren "SSX"-Clone, aber immerhin saust Ihr diesmal mit fixen Geländemaschinen über ein halbes Dutzend Kurse. Die Grafik ist erwartungsgemäß flott und flüssig, Unterschiede zur PS2-Version sind wie üblich kaum auszumachen. us



Tetris Worlds


NGC Stein auf Stein auf Stein... das "Tetris"-Prinzip ist unverwüstlich.

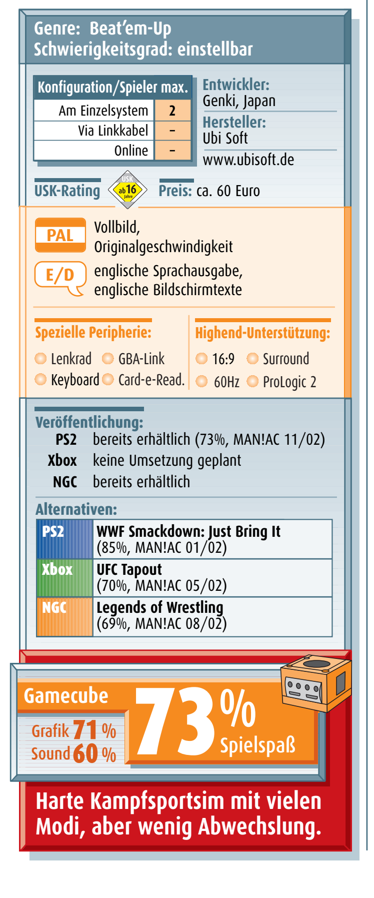
Gänzlich überraschungsfrei gibt sich erwartungsgemäß "Tetris Worlds" auf dem Gamecube: Wie auf PS2 und Xbox knobelt Ihr Euch durch ein halbes Dutzend mehr oder weniger originelle Varianten des Genre-Klassikers. Akzeptable Grafikspielereien und ein sphärisch angehauchter Soundtrack sorgen dafür, dass wenigstens ansatzweise moderne Technik ins Spiel kommt. Bewährt launig geht's zur Sache, wenn sich vier Steinchenmeister gleichzeitig vor dem Bildschirm drängeln, aber auch alleine taugt die ehrwürdig angegraute Spielidee immer noch. us



UFC Throwdown


NGC Immer mitten in die Fresse rein: "UFC"-Kämpfer sind nicht zimperlich.

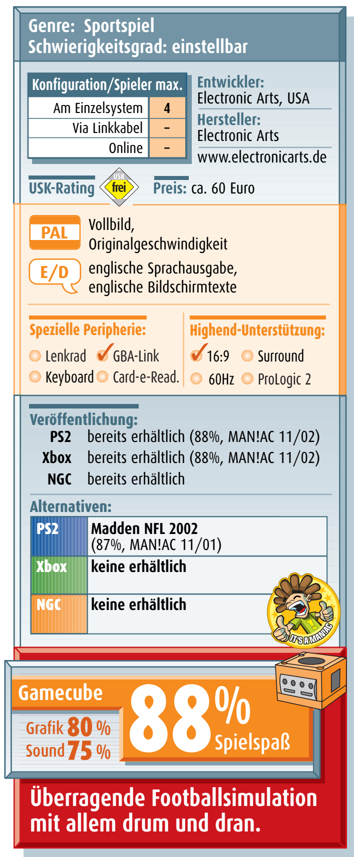
Als letztes System wird nun auch der Gamecube mit einem Shootfighting-Ableger beglückt: Zum Glück ließen sich die Entwickler auf keine Experimente ein, sondern setzten das ordentliche PS2-Vorbild "UFC Throwdown" identisch bis zum letzten Bit um. Grafisch macht die realitätsnahe Klopperei eine solide Figur, ohne jedoch das Gamecube-Potenzial zu nutzen. Dank "Tekken"-inspirierter Steuerung (jedem Arm/Bein wird ein Knopf spendiert) kommen auch Frischlinge schnell klar, die taktische Komponente zieht allerdings meist den kürzeren. Dank Karriere-Modus und vielen Kämpfern für harte Jungs trotzdem interessant. us



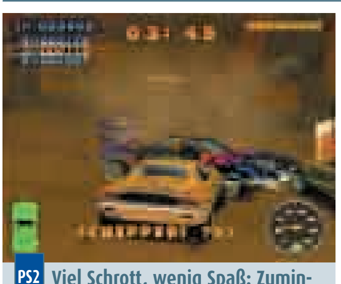
Madden NFL 2003


NGC Wohin des Wegs? Dieser Laufspielzug nimmt kein gutes Ende.

Aller guten Dinge sind drei: Mit etwas Verspätung trudelt EAs Football-Schwergewicht "Madden NFL 2003" auch noch auf dem Gamecube ein. Wie zu erwarten war, sind die gleichen Optionen (also auch das motivierende neue Mini-Camp) der PS2- und Xbox-Fassungen an Bord, lediglich die Steuerung fällt mit dem Gamecube-Pad eine Spur komplizierter aus. Optisch gibt sich die Umsetzung keine Blöße und gefällt mit feinen Spielermodellen, schicken Animationen und realistischen Stadien. GBA-Besitzer kommen via Linkkabel in den Genuß eines netten Gags: Per Link wird das Handheld zur virtuellen Anzeigetafel umfunktioniert. us

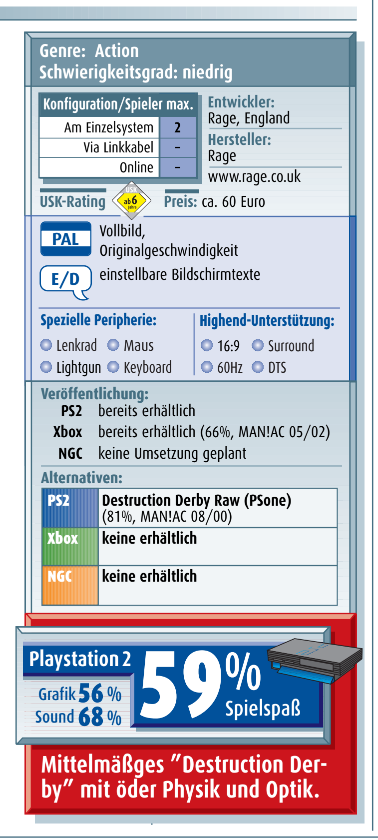


Crashed



PS2 Viel Schrott, wenig Spaß: Zumindest die Ladezeiten sind erträglich.

Umsetzungen, die man sich sparen kann: Schon auf der Xbox war Rages "Destruction Derby"-Imitat wegen doofer Gegner und mangelnder Spieltiefe ein prädestinierter Staubfänger. Auf der Sony-Konsole haben's die Entwickler aber geschafft, das Spiel noch einen Tick nervtötender zu machen: So krankt die Optik an billigen Texturen und Effekten, die Steuerung gibt sich übertrieben sensibel und hat mit der Wirklichkeit nicht viel zu tun. Was bleibt sind eine Menge unterschiedlicher Auto-Zerstörungs-Modi und eine halbwegs spaßige Karriere-Variante. *sf*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Rage, England
Hersteller: Rage
www.rage.co.uk
USK-Rating: ab 6 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (66%, MAN!AC 05/02)
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Destruction Derby Raw (PSone) (81%, MAN!AC 08/00)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 56 %, Sound 68 %, **59 % Spielspaß**

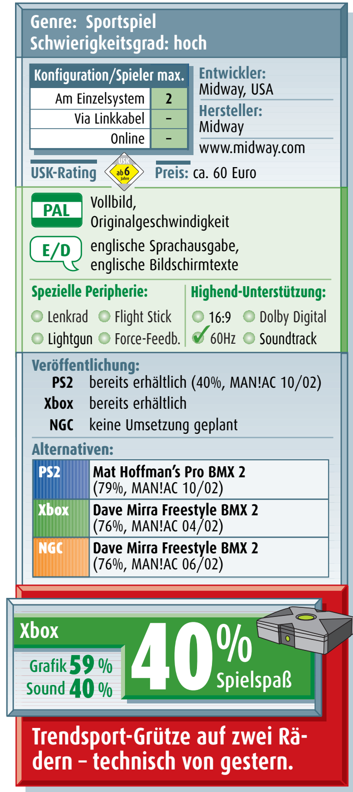
Mittelmäßges "Destruction Derby" mit öder Physik und Optik.

Gravity Games Bike



XB Trick gelungen! Die bockige Handhabung lässt selbst Profis verzweifeln.

Auch die Xbox bleibt vor Lizenz-Gurken aus dem Trendsport-Bereich nicht verschont: Wie in der PS2-Version radelt Ihr durch zehn uninspirierte Levels und ärgert Euch über die miese Steuerung Eures Bikers. Wer doch mal mehrere Tricks hintereinander hinbekommt, erhält für seine Mühen reichlich Punkte – mit Hartnäckigkeit knackt Ihr so den Highscore. Zusätzliche Erledigung diverser Aufgaben wie Anrempeln von Fässern oder Einsammeln von Buchstaben bringt Euch schließlich ins nächste Areal. Aber wer will das bei der miesen Präsentation und Technik schon? sb



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
www.midway.com
USK-Rating: ab 6 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (40%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 04/02)
NGC	Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 06/02)

Xbox: Grafik 59 %, Sound 40 %, **40 % Spielspaß**

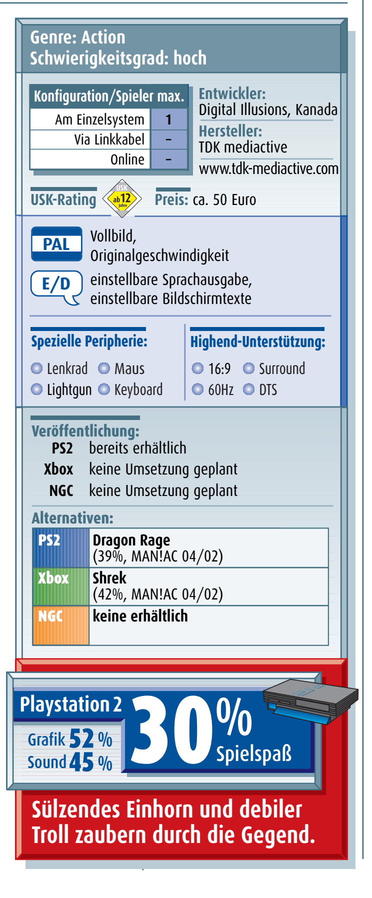
Trendsport-Grütze auf zwei Rädern – technisch von gestern.

Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn



PS2 Irre Idee: Durch fliederfarbene Magie wird der Erreger exorziert.

"Shrek" lass nach: Das kanadische Team hinter der vorgenannten Xbox-Gurke entführt Euch nun auf der PS2 in die Spielspaß-Untiefen. Als Einhorn mit aufsitzendem Trollmagier galoppiert Ihr durch diverse, mäßig aussehende Areale vierer Fantasyregionen (z.B. Nymphensümpfe und Elfenwälder) und setzt Euch mit Pflanzen und Einwohnern auseinander, die von einem bösartigen Erreger befallen sind. Ausgetrieben wird der dunkle Parasit über magische Geschosse von Ross und Reiter oder durch Herumwedeln des Troll-Stabs. Das war's? Genau! Für Kinder ist die optisch fade Action-Mär zu schwer, Normalzockern das Design zu seicht. *sf*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Digital Illusions, Kanada
Hersteller: TDK mediactive
www.tdk-mediactive.com
USK-Rating: ab 12 Preis: ca. 50 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

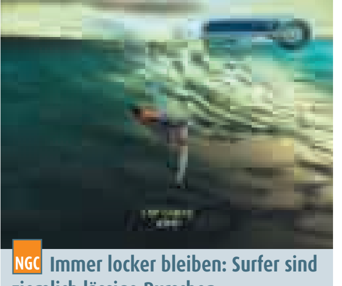
Alternativen:

PS2	Dragon Rage (39%, MAN!AC 04/02)
Xbox	Shrek (42%, MAN!AC 04/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 52 %, Sound 45 %, **30 % Spielspaß**

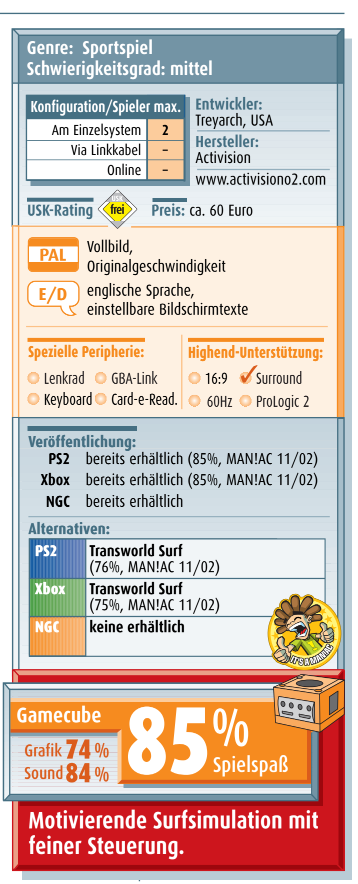
Sülzendes Einhorn und debiler Troll zaubern durch die Gegend.

Kelly Slater's Pro Surfer



NGC Immer locker bleiben: Surfer sind ziemlich lässige Burschen.

Zum Abschluss landet "Kelly Slater's Pro Surfer" natürlich auch noch auf dem Gamecube. Beim Nintendo-Würfel geht das Wellenreiten dank guter Kontrolle gewohnt einwandfrei von der Hand, zahlreiche Aufgaben und Strände sorgen für Motivation. Leider wurde technisch etwas abgespeckt: Das Wasser ist seiner Transparenz beraubt und fließt mit einer niedrigeren Bildrate – gut ist die Grafik immer noch, aber schwächer als auf Xbox und selbst PS2. Außerdem musste das coole 'Pipeline Sessions'-Video trotz Erwähnung in der Anleitung wegen DVD-Platzmangel weichen. Schade drum, trotzdem bleibt's ein tolles Spiel. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
www.activisiono2.com
USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprache, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (85%, MAN!AC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (85%, MAN!AC 11/02)
NGC bereits erhältlich

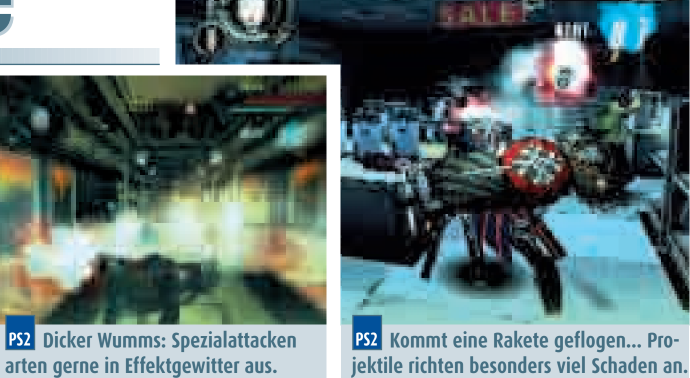
Alternativen:

PS2	Transworld Surf (76%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Transworld Surf (75%, MAN!AC 11/02)
NGC	keine erhältlich

Gamecube: Grafik 74 %, Sound 84 %, **85 % Spielspaß**

Motivierende Surfsimulation mit feiner Steuerung.

Gungrave



PS2 Dicker Wumms: Spezialattacken arten gerne in Effektgewitter aus.

PS2 Kommt eine Rakete geflogen... Projektile richten besonders viel Schaden an.

Wenn japanische Animegrößen ein Spiel mitentwickeln, wird's auf jeden Fall stilvoll: Yasuhiro Nightow ('Trigun') und Kosuke Fujishima ('Ah! My Goddess') zeichneten für das Design der Charaktere bzw. Mechanik in "Gungrave" verantwortlich. Nicht weniger extravagant gibt sich die Story, die in schicken FMV-Sequenzen erzählt wird: Als wiederauferstandener Schutzengel eines Mädels zieht Ihr gegen ein Gangsterimperium in den Kampf und ballert alles weg, was nicht niet- und nagelfest ist. Euer Held stapft durch ein halbes Dutzend Levels wie düstere U-Bahn-Stationen, sterile Fabriken oder ein apokalyptisches Chinatown. Für Eure Säuberungsaktionen seid Ihr mit zwei Schnellfeuerwummen und unendlicher Munition ausgerüstet, außerdem schleppt Ihr einen mannshohen Sarg auf dem Buckel herum. In Nahkampfsituationen verschafft Ihr Euch Platz, indem Ihr den Holzkasten herumschleudert. Außerdem enthält der morbide Rucksack (so Ihr sie im Spielverlauf freigeschaltet habt) neckische Extrawaffen wie Raketenwerfer oder Granaten-Rundumsalve. Allerdings funktionieren diese Spezialattacken nur, wenn Ihr sie durch lange Verwüstungskombos aufgeladen habt – besonders für die Bosse am Levelende unabdingbar. *us*

Ulrich Steppberger

Passender als bei "Gungrave" kann man den Spruch 'Stil über Substanz' kaum anbringen: Klar, die Aufmachung inklusive der japanischen Synchro in den FMV-Sequenzen ist schon lecker und wie aus einem Anime entsprungen. Und auch technisch stimmt der Gesamteindruck bis auf einige Stellen, an denen die Cel-Shading-Optik bei vielen Feinden ausnahmsweise in die Knie geht. Leider kann der Inhalt mit der hübschen Verpackung nicht mithalten: Ihr stapft langsam durch die Gegend und hämmert ständig auf den Feuerknopf – und das war's praktisch schon, lediglich die Endgegner sorgen für minimale Abwechslung. Zu allem Überfluss seid Ihr nach gerade mal zwei Stunden auch schon durch. "Gungrave" ist ein Action-Blender, nur für genügsame Naturen.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Red, Japan
Hersteller: Activision
www.activision.de

USK-Rating: ? Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

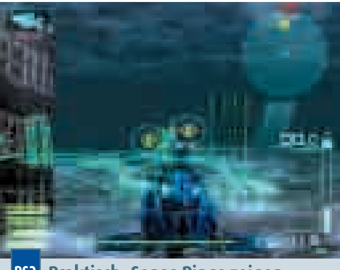
Alternativen:

PS2	Men in Black 2: Alien Escape (52%, MAN!AC 08/02)
Xbox	Gun Valkyrie (75%, MAN!AC 06/02)
NGC	keine erhältlich

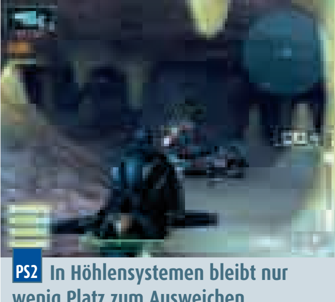
Playstation 2 — Grafik 74 % — Sound 60 % — **57 % Spielspaß**

Feine Aufmachung, fades Spiel: Dumpfe, abwechslungsarme und kurze Anime-Dauerballerei.

Sub Rebellion



PS2 Praktisch: Sonar-Pings zeigen Euch die Umgebung in Umrissen.

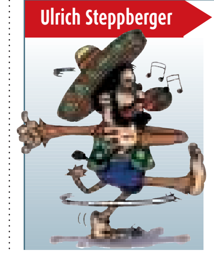


PS2 In Höhlensystemen bleibt nur wenig Platz zum Ausweichen.

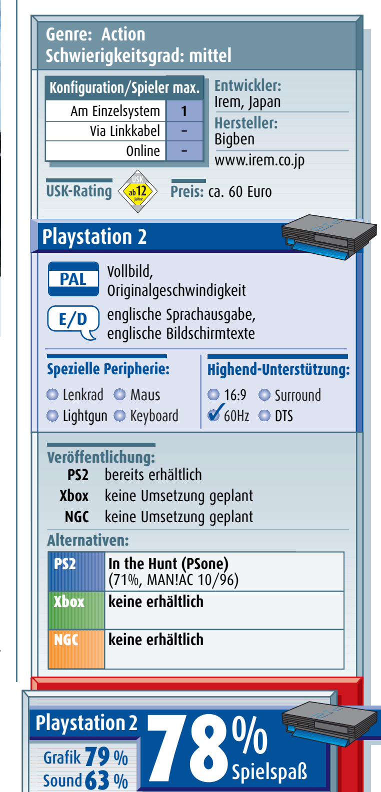
PS2 Einige Aufträge führen Euch zeitweilig an die Wasseroberfläche.

Freudige Überraschung: Mit "Sub Rebellion" (in MAN!AC 7/2002 bereits als japanisches "Underwater Unit" getestet) kehrt der japanische Kultentwickler Irem auch in Europa zu seinen Shooter-Wurzeln zurück. Angelehnt an die Bitmap-Ballerei "In the Hunt" (1993) tuckert Ihr diesmal in moderner Polygon-Optik durch feindverseuchte Ozeane. Bei 13 Missionen betätigt Ihr Euch als Anführer einer Rebellentruppe an Bord eines modernen U-Boots: Meist sollt Ihr mit Eurem Kriegsgerät vorgegebene Feindziele eliminieren, gelegentlich sind aber auch verschüttete Bauwerke freizulegen oder in Not geratene Kollegen zu retten. Selbst an die Wasseroberfläche mitsamt fiesen Angriffen aus der Luft führt Euch Euer Weg. Zur Orientierung seid Ihr mit einem Radar ausgerüstet oder werft bei Tauchfahrten den eingebauten Sonar an: Dieser zeigt Euch für eine kurze Zeit selbst im trübsten Gewässer die Konturen der Umgebung genau an, so sind auch versteckte Schätze aufspürbar. Neben einem Bordlaser ballert Ihr mit Torpedos, die allerdings wegen Zielerfassung und Rohrflutung eine niedrigere Schussrate haben. Stärkere Munition und weitere Extras gibt's in der Basis, müssen aber mit schwer verdientem Geld bezahlt werden. *us*

Ulrich Steppberger



Schotten dicht und abgetaucht: Zwar kämpft Ihr bei "Sub Rebellion" zunächst mit der komplexen U-Boot-Kontrolle (das Auf- und Abtauchen per Knopfdruck ist gewöhnungsbedürftig), aber mit etwas Übung habt Ihr den Bogen bald raus und erfreut Euch an der abwechslungsreichen Tiefseeoptik. Neben der schicken Grafik motivieren auch die clever designten, durchaus taktisch angelegten und umfangreichen Missionen zu ausdauernden Tauchfahrten. Selbst kleinere Mängel wie die dezent träge Kontrolle und der zeitweilige Übersichtsmangel (wenn Euer Vehikel z.B. in engen Passagen die Sicht blockiert) stören da wenig. Wer eine Actionerfahrung abseits bekannter Pfade sucht, liegt bei "Sub Rebellion" richtig.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Irem, Japan
Hersteller: Bigben
www.irem.co.jp

USK-Rating: ab 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	In the Hunt (PSone) (71%, MAN!AC 10/96)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 79 % — Sound 63 % — **78 % Spielspaß**

Spannende U-Boot-Jagd mit schicker Unterwasseroptik und taktischem Einschlag.



GBA Bei den Kämpfen haben Details wie Höhenunterschiede (links) oder die Stellung zum Feind (Mitte) wichtige Bedeutung. Blitz-Attacken (rechts) erschüttern die Erde allerdings immer.

Final Fantasy Tactics Advance

Mobiler Strategiekoloss: Square feiert seinen GBA-Einstieg mit der Fortsetzung des PlayStation-Hits "Final Fantasy Tactics".

Komplexes Kampfsystem und edle Präsentation: Das fünf Jahre alte "Final Fantasy Tactics" gehört immer noch zu den besten PSone-Strategiespielen. Nun dürfen wir uns auf den Nachfolger freuen: Die exklusive Originalentwicklung für den GBA protzt mit verbessertem Kampfsystem, dramatischer Story und neuartigen 'Clan'-Aufträgen.

Durch den Tod des Vaters und die schwere Krankheit des Bruders zieht Euer Held Marshe Radiuju in die verschlafene Stadt Ivalice. Seine einzigen Gefährten sind der schüchterne Mute Randel und die vorlaute Göre Ritz Marueul. Eines Tages finden sie das magische Buch Final Fantasy, das ihre Welt ins Chaos stürzt: Durch einen Dimensionswechsel verschwinden Autos, Laternen und Stromleitungen. Plötzlich ragen in Ivalice Burgen in den Himmel, Ritter galoppieren durch die Straßen und Kobolde lauern in Wäldern. Um zurück in ihre Sphäre zu kommen, schlägt sich die Truppe durch die gefährliche Märchenwelt.

Wie im Vorbild seht Ihr die Schlachtfelder aus einer isometrischen Perspektive. Eure Truppe läuft in Spriteform durch Sumpf, Tempel und Ruine. Aus fünf Rassen sammelt Ihr Mitstreiter im Kampf gegen das Böse: Menschen sind ausgewogene Charaktere und erfahren im Umgang mit Schwertern. Amazonen wirbeln flink mit der Axt, während Bangas mächtige Zauber heraufbeschwören. In den rundenbasierten Kämpfen sammelt Ihr Erfahrungspunkte und füllt mit einem Sieg die Kriegskasse. Eure Helden lernen einen von über zwanzig Jobs und erhalten Spezialfähigkeiten: Der Dieb stiehlt Heiltrank oder Rüstung, hochrangige Priester verwandeln Monsterhorden und schwarze Ritter in Untote. Steckt Euer Team in die richtigen Berufe und setzt Spezialkräfte clever ein, um zu überleben! Ein neues Judgement-System überwacht jeden Kampf, achtet auf die Einhaltung der Regeln und bestimmt am Ende den Sieger des Duells.

Landschaftsplanung

Zwischen den Gefechten wuselt Ihr über eine 2D-Oberweltkarte, deren Aussehen Ihr bestimmt: Der Ausgang von Gefechten, Eure Entscheidungen und auf die Karte platzierte Symbole setzen die Welt wie ein Puzzle immer wieder neu zusammen. In einigen Gegenden trefft Ihr auf Clans, die Euch Aufträge anbieten. Manche Jobs öffnen Geheimgebiete, verraten pikante Story-Details oder spendieren in opulenten Schlachten zusätzliche Erfahrungspunkte.



GBA Der Ausgang der Kämpfe gestaltet die Oberwelt immer wieder neu.

"Final Fantasy Tactics Advance" setzt auf die Stärken des Vorgängers und erweitert sie mit einem neuartigen Auftrags- und Landschaftsbausystem. Auch optisch macht die Vorabversion einen guten Eindruck: Lavaflüsse stürzen Berghänge herunter, Meteoriten radieren ganze Ork-Heere aus und Wirbelstürme schleudern Bogenschützen aus ihren Deckungen. Die Kämpfe untermalt ein heroischer Soundtrack von "Final Fantasy!"-Komponisten Nobuo Uematsu. Die bewährte Mischung aus Strategie und RPG verspricht auch auf dem GBA ein Taktikfest vom Feinsten. *fm*



GBA Je nach Laune wechseln Eure Helden in den Gesprächen den Gesichtsausdruck: Vor dem Dimensionssprung ist Eure Welt noch in Ordnung (rechts).

Final Fantasy Tactics Adv.

Game Boy Advance

Entwickler:	Square, Japan
Hersteller:	Square
Genre:	Strategie
D-Termin:	nicht bekannt

Komplexes Strategie-Epos mit originellen Rollenspiel-Elementen und grandioser Optik. Dank neuer Elemente echter Nachfolger und nicht bloßer PSone-Aufguss.

Fette Beats aus dem Game Boy

Der Game Boy Advance ist das erste Handheld, das Euch mit massig Sprachsamples und digitaler Musik verwöhnt. Nach dem Musikeditor "Music" von Ubi Soft und dem bereits angekündigten MP3-Modul (MAN!AC 10/2002) versuchen nun auch die Heimentwickler, den Nintendo-Winzling in einen Walkman zu verwandeln.

Das interessanteste und neueste Projekt ist der MP3-Spieler "Music Player Advance", der noch auf keiner eigenen Homepage angeboten, sondern vom Programmierer Neimod derzeit nur über Chatrooms weitergegeben wird: Die erste Version besitzt sechs eingebaute Hardrock-Tracks, die sich mit Play, Stop, Pause, Repeat und Shuffle komfortabel abspielen lassen. Vor- und Zurückspulen klappt noch nicht, wird aber in das nächste Update eingebaut. Die Klangqualität ist zwar nicht erstklassig, aber zumindest rauscharm: Die Mono-Musik besitzt nur eine Sample-Frequenz von 11 KHz, viermal weniger als ein Titel von CD. Das liegt vor allem an dem kleinen Speicher des GBA, für gewöhnliche MP3-Songs benötigt der Game Boy Zusatzhardware.

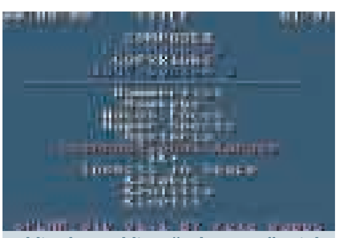
Tolle Musik klappt aber auch mit wenig Speicher, das beweisen die Schweden 8Arms mit ihrem Player "Splam! SID": Dieses Programm emuliert ohne Qualitätsverlust den Soundchip des Retro-Computers Commodore 64, etwa 20.000 kompatible Musikstücke aus Oldiespielen und Demos kursieren derzeit im Internet. Ein gefundenes Fressen für Retrofans: Die aktuelle Version enthält 80 Titel, darunter die Ohrwürmer aus "International Karate +" und "Speedball 2". Mit dem Editor von www.8arms.net lassen sich auch eigene Playlists erstellen. Die Software besitzt aber weniger Funktionen als der "Music Player Advance", Ihr könnt die Stücke nur anklicken, Shuffle oder Repeat fehlen. Die rühmlichen Urheber der Melodien werden dabei nicht unterschlagen: Eine Kopfzeile zeigt Komponist und Copyright jedes Titels.

Wer Musik von Oldiecomputern liebt, stolpert zwangsläufig auch über das MOD-Soundformat: MOD-Dateien werden hauptsächlich von Amiga-Fans bevorzugt, um angestaubte Demo- und Spielemusik auf dem PC wiederzugeben. Einige tausend MOD-Tracks kursieren derzeit im World Wide Web, einen anständigen Player gibt es für den Game Boy Advance aber noch nicht: Lediglich in der grafischen Benutzeroberfläche "Pogoshell" (www.obsession.se/pocket/) lassen sich die Stücke einzeln anklicken und abspielen – Besserung wird versprochen.

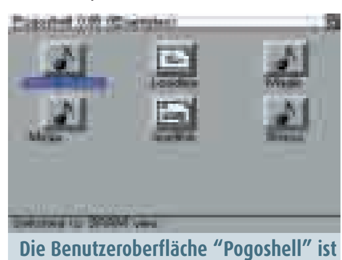


Der "Music Player Advance" spielt MP3-Dateien mäßiger Qualität: Bislang handelt es sich nur um eine Demo, denn eigene Lieder könnt Ihr nicht einbauen.

Wenn Ihr die Musikspieler ausprobieren möchtet, besorgt Ihr Euch einen Game-Boy-Emulator für den PC. Ambitionierte Heimentwickler besitzen dagegen bespielbare Module, um ihre Hobby-Software direkt auf dem Handheld zu testen: Das ist aber ebenso kostspielig wie rechtlich bedenklich, denn auch Raubkopierer benutzen diese Spezialhardware aus Fernost. *oe*



Oldies but Goldies: "Splam! SID" spielt C64-Musik auf dem GBA.



Die Benutzeroberfläche "Pogoshell" ist ein Mini-Windows für das Handheld.

Handheld-Themen im Überblick

Die Pokémon kommen

Endlich ist es soweit: "Pokémon Rubin" und "Saphire" erscheinen am 21. November in Japan. Die beiden Versionen unterscheiden sich nicht nur durch die Auswahl der Monster, sondern auch der Bösewichte: In der "Rubin"-Version kämpft Ihr gegen Team Magma und im "Saphire"-Modul stellt sich Team Aqua zum Kampf. Den Duell-Modus hat Nintendo überarbeitet: Via Linkkabel kämpfen bis zu vier Spieler (Bild unten) in zwei Teams! So lassen sich die Talente der Taschenmonster kombinieren.



Gehäuse für Nachbrenner

Wer für den Einbau seiner "Afterburner"-Bildschirmlampe das GBA-Gehäuse nicht beschädigen möchte, besorgt sich ein Wechselgehäuse mit den nötigen Ausbuchtungen für 13 Euro. Das "GBA Afterburner Case" ist in sieben Farben bei www.lik-sang.com erhältlich.

POCKET NEWS

Recycling für Linkkabel

Ihr habt noch Linkkabel für den alten Game Boy und wollt damit Advance-Duelle zocken? Der "GBA Multi-Player-Converter" macht's möglich: Stöpselt den Adapter (rechts) in Euer Handheld, dann können sich drei andere Spieler mit den alten Linkkabeln anschließen. Ihr spart viel Geld, denn die Kabel habt Ihr schon und das praktische Zubehör aus Hongkong kostet beim Importhändler nur vier Euro!



Digicam für Game Boy Advance

Fernosthersteller EMS erweitert den Game Boy zur digitalen Kamera: Das LCD dient als Sucher und mit den Tasten reguliert Ihr Focus und Kontrast. Vier Filter wie Freiluft- und In-Door-Modus sorgen dabei für optimale Ergebnisse, einen Blitz besitzt die "GBA Mini Camera" aber nicht. In dem eingebauten 8MB-Speicher sichert das Kameramodul 26 Bilder mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln. Daheim überträgt Ihr die Bilder via USB auf Eure PC-Festplatte. Ihr bestellt das kreative Zubehör für 40 Euro bei www.lik-sang.com.

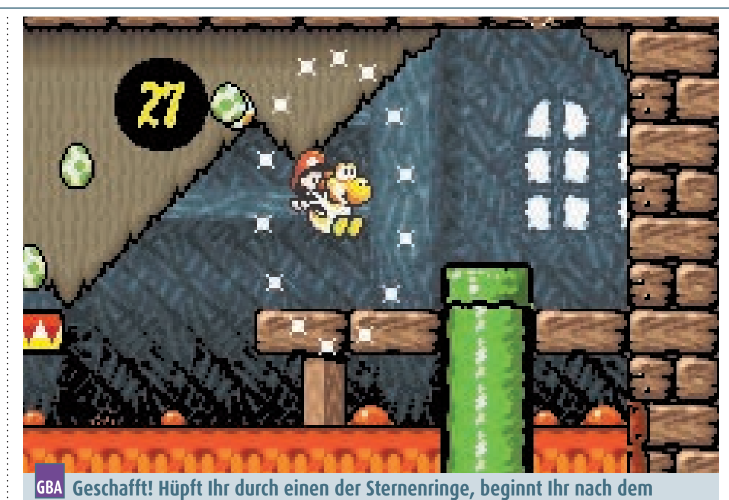
Neue WinCE-Handhelds von Dell

Der berühmte Hersteller von PC-Komplettsystemen will nun auch auf dem Handheldmarkt Fuß fassen: 2003 wird Dell zwei WinCE-Handhelds inklusive Ladestation ab 300 Dollar verkaufen. Einige technische Daten stehen schon fest: Als Hauptprozessor dient je nach Modell eine XScale-CPU mit 300 oder 400 MHz, der Hauptspeicher beträgt 32 oder 64 MB. Als Speichermedien werden Compact-Flash-, SD- und Multimedia-Karten genutzt.

Yoshi's Island Super Mario Advance 3



GBA Vierspieler-Spaß: Auch auf diesem Modul ist "Mario Bros." mit drauf.



GBA Geschafft! Hüpft Ihr durch einen der Sternenringe, beginnt Ihr nach dem virtuellen Ableben von dieser Stelle aus.





GBA Sammelt Ihr fünf Bonus-Blumen, geht's ab zum Extras-Scheffeln.

Unglaublich aber wahr: Der dickliche Klempner mit Schnauzbart war mal ein filigranes, süßes Baby! Doch schon in seinen ersten Lebensjahren kämpft sich Mario hüpfenderweise durch abenteuerliche Welten – allerdings tatkräftig unterstützt von einer Horde Mini-Dinos.

Geheimniskrämerei

Auf dem Rücken von Yoshi und seiner kunterbunten Clique erforscht Ihr sechs riesige Welten, die wiederum in acht Einzelabschnitte unterteilt sind. Das primäre Levelziel ist gewohnt simpel: Findet den Ausgang, der in der Regel am rechten oder linken Ende des Abschnittes auf Euch wartet. Wer jedoch hastig durch die Wachsmalkreiden-Landschaften stürmt, verpasst die Hälfte: Abseits der meist mit Schildern markierten Wege gibt's viel zu entdecken – nur wer penibel nach versteckten Schatzkammern, geheimen Abkürzungen und Bonus-Items forscht, wird am Ende mit zusätzlichen Szenarien belohnt.

Aus dem Ei gepellt

Da Baby-Mario noch zu klein fürs Feuerballwerfen und das Ausführen von Stampfattacken ist, übernimmt Yoshi die Drecksarbeit: Auf Tastenkommando hüpft der Mini-Dino über Abgründe, segelt für kurze Zeit durch die Luft, durchbricht mit seinem Hintern Barrieren und springt Widersachern auf den Kopf. Darüber hinaus dürft Ihr Feinde auch mit Yoshis Zunge packen, verschlucken und als Geschosse wieder ausspucken. Wesentlich sinnvoller ist jedoch das Runterschlucken der Gegner, was mit dem Legen eines gepunkteten Eis endet. Bis zu sechs davon kann Euer Reittier hinter sich herschleifen und auf Knopfdruck Angreifern entgegen schleudern. Betätigt dazu die R-Taste und ein Zielkreuz erscheint, das die Wurfrichtung des Eis verdeutlicht. Mit diesem spielbestimmenden Feature holt Ihr nicht nur fliegende Feinde vom Himmel, wehrt Euch gegen dicke Endgegner oder sammelt weit entfernte Goodies ein – taktisches Eibombardement hilft Euch auch beim Fortkommen.

Verwandlungskünstler

Findet Ihr eine der seltenen Zauberblasen, morpht Yoshi für eine begrenzte Zeit in einen Hubschrauber, ein Auto, ein U-Boot, eine Lokomotive oder eine Tunnelfräse, was Euren Aktionsradius enorm erweitert. Für spielerische Abwechslung ist also mehr als gesorgt! os



GBA Und Schuss: Dank der Markierung dirigiert Ihr die Eier leicht ins Ziel.

Oliver Schultes



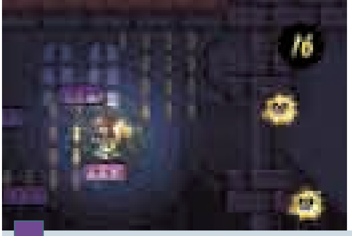
Obwohl "Yoshi's Island" schon mehr als sieben Jahre auf dem Buckel hat, braucht es sich in puncto Spielspaß nicht vor aktuellen Polygon-Hüpfern wie "Super Mario Sunshine" oder "Ratchet & Clank" zu verstecken. Im Gegenteil: Das zweidimensionale Leveldesign sprüht vor grandiosen Ideen, die Steuerung ist schlichtweg perfekt und die kunterbunten Wachsmalkreiden-Welten sind ein Lehrbeispiel an Abwechslung. Nicht umsonst gilt das Baby-Mario-Abenteuer bei Kennern als das am besten ausgearbeitete 2D-Hüpfspiel aller Zeiten – für jeden Geheimraum und jedes Bonus-Item gibt's die passende Taktik, Ihr müsst sie nur herausfinden! Wenn ich den GBA und ein Spiel mit auf eine einsame Insel nähme, dann fiele meine Wahl eindeutig auf "Yoshi's Island".

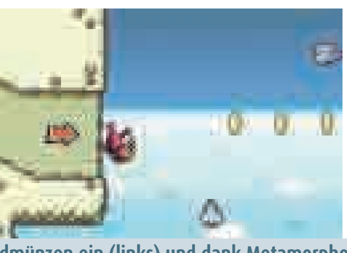
Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.gameboyadvance.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

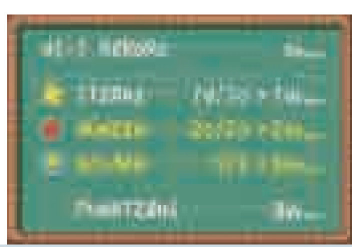
Yoshi's Island

GBA
Grafik 82 %
Sound 77 %
93 % Spielspaß

Kurz und knapp: der beste 2D-Hüpfer aller Zeiten mit unglaublich hoher Langzeitmotivation.







GBA In Geheimräumen sackt Ihr massig Goldmünzen ein (links) und dank Metamorphose fliegt Yoshi als Hubschrauber durch die Gegend (Mitte). Endabrechnung (rechts): Maximal 100 Punkte könnt Ihr Euch pro Level erarbeiten.

Duke Nukem Advance

Nach "Doom" vor knapp einem Jahr kehrt ein weiterer berühmt-berüchtigter Ego-Klassiker aus den Pioniertagen des Genres auf den GBA zurück. Bei "Duke Nukem Advance" handelt es sich jedoch nicht um eine Konvertierung des indizierten PC-Shooters, sondern um eine gänzlich neue Episode.

Einen Stilbruch müssen eingeschworene Fans des Ballermachos aber nicht befürchten. Der australische Entwickler Torus blieb dem derben Stil vergangener Zeiten treu. Wieder einmal bedroht eine Horde fieser Aliens die Menschheit und wie gehabt kann nur der Duke mit knapp einem Dutzend schwerer Wummen der Gefahr Einhalt gebieten. Von der sagenumwobenen Area 51 über das Tal der Könige in Ägypten bis zu den Vergnügungsvierteln Sydneys führt Euch der Befreiungsschlag gegen Punk-Schweine und mandeläugige Außerirdische. Schrotflinte, MP und Raketenwerfer, aber auch fernzündbare Rohrbomben sowie Schrumpfstrahler leisten dabei gute Dienste. Der Levelaufbau setzt auf Bewährtes: Schlüsselkarten suchen, Schalter umlegen und Geheimnisse entdecken sind Eure Hauptbeschäftigungen. Ab und an legt Ihr Euch auch mit einem Zwischenboss an oder müsst unter Zeitdruck gen Ausgang spurten. Regelmäßige Texteinblendungen führen die Story weiter. Für Duke-Fans besonders reizvoll: Coole Kampfmanöver quittiert der Haudegen auch auf GBA mit markigen Sprachsamples. *cg*



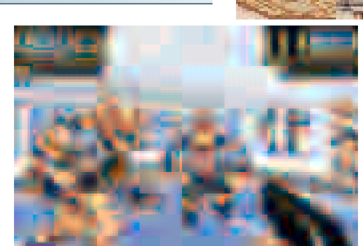
Entwickler: Torus Games, Australien
Hersteller: Take 2
www.torus.com.au
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 79 %
Sound 73 %
80 % Spielspaß

Feine Optik, große Levels & dicke Ballermänner – die aktuelle Ego-Referenz für unterwegs.

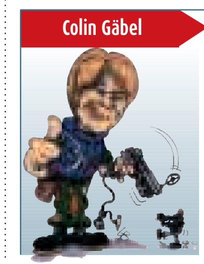


GBA Großzügig: Fünf Spielstände passen auf die Modul-Batterie.





GBA Haltet Ihr beide Schultertasten gedrückt, könnt Ihr via Digikreuz hoch und runter schauen. Dabei ändert sich nicht der Blickwinkel, nur das Sichfeld verschiebt sich.



Colin Gäbel

Mit hauchdünnem Vorsprung sichert sich "Duke Nukem Advance" den Ego-Thron vor der bisherigen GBA-Referenz "Doom". Von der Spielmechanik her unterscheiden sich beide Titel zwar nur unwesentlich, dafür hat das Take-2-Modul abwechslungsreichere Szenarien, zumindest eine kleine fortlaufende Hintergrundgeschichte sowie die brachialere Soundkulisse – Dukes knarzige Sprüche wecken Erinnerungen an längst vergangene Tage. Schade finde ich hingegen, dass es mittlerweile GBA-üblich geworden ist, für zünftige Multiplayerrunden auch die entsprechende Anzahl Module vorauszusetzen. In den Genuss spannender Vierspieler-Ballereien dürften so nur die wenigsten Zocker kommen. Dennoch: Wer Ego-Shooter mag, kommt am Mini-"Duke" nicht vorbei.

Kelly Slater's Pro Surfer





GBA Wasser muss nicht langweilig sein: Dank spektakulärer Wellenoptik und verschiedenen Tageszeiten unterscheiden sich die Surf-Szenarien deutlich.

Trendsportler werden von Activision auch auf dem GBA rundum versorgt, diesmal geht's mit "Kelly Slater's Pro Surfer" ins kühle Nass. Als wagemutiger Wellenreiter pflügt Ihr in 13 Surf-Regionen durchs Wasser und zeigt an mächtigen Wellen spektakuläre Tricks.

Anders als bei den großen Konsolenbrüdern seht Ihr die Woge immer direkt vor Euch: Euren Surfer verliert Ihr so nie aus den Augen, durch coole Bitmap-Tricksereien genießt Ihr ansehnliche GBA-Wellen. Dank durchdachter Steuerung gehen die variantenreichen Tricks bei Sprüngen und im Welleninneren nach kurzer Eingewöhnung leicht von der Hand. Begleitet werden Eure Bemühungen von einem Kommentator und entspannter Musik. Einziger Wermutstropfen ist der Verzicht auf abwechslungsreiche Nebenaufgaben: Beim GBA zählt nur die Jagd nach hohen Punktzahlen. Die macht dafür eine Menge Spaß – Handheldsurfer greifen zu. *us*

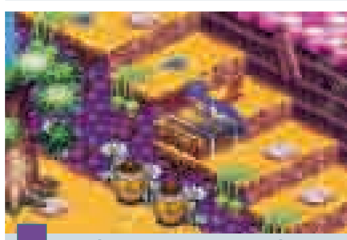
Entwickler: HotGen Studios, England
Hersteller: Activision
www.activisiono2.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

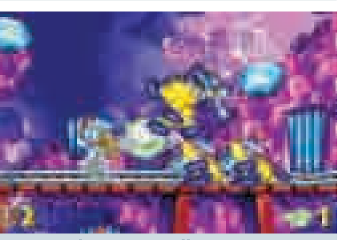


GBA
Grafik 84 %
Sound 80 %
82 % Spielspaß

Optisch eindrucksvolle und dank guter Steuerung fein spielbare Surfsimulation mit viel Umfang.

Spyro 2: Season of Flame





GBA Zwar bestreitet Spyro sein Abenteuer immer noch meistens allein, in einigen Levels sind aber seine Kumpels Sheila und Agent 9 (rechts) am Zug.

Bei "Spyro 2: Season of Flame" schlüpft Ihr erneut in die Rolle des ehemaligen PSone-Feuerspuckers und wuselt durch zahlreiche isometrische Fantasywelten. Diesmal haben Finsterlinge die wichtigen Libellen gemopst, ohne denen Drachen das Feuerspucken schwer fällt. Wie beim Vorgänger sucht Ihr in den schräg von oben gezeigten Levels nach den vermissten Brummern: Meist erfüllt Ihr für Einwohner Aufgaben und vermöbelt z.B. bestimmte Feinde, um an die begehrten Tierchen zu kommen. Für Abwechslung sorgen Spyros Freunde: Känguruh Sheila hüpft nach "Q*bert"-Art durch ihre Spielstufen, während Weltraumaffe Agent 9 sich in seitlich scrollenden Actionlevels ballernd etabliert. Außerdem sorgen die dezent überarbeitete Steuerung und die klarere Optik dafür, dass Kontrolle und Übersicht diesmal leichter fallen, auch wenn immer noch eine Menge Sucherei nötig ist. Nicht nur für Hüpfspieler empfohlen. *us*

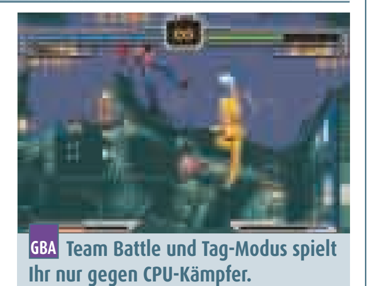
Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Vivendi
www.digitaleclipse.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 79 %
Sound 64 %
78 % Spielspaß

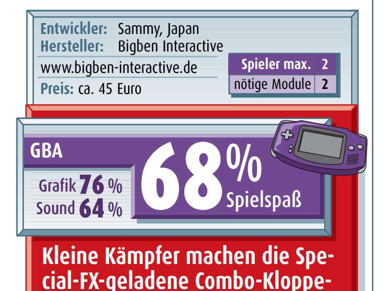
Gelungenes Jump'n'Run mit mehr Abwechslung als beim Vorgänger.

Guilty Gear X Advance Edition


GBA Gut getarnt: Piratin May verschwindet vor orangem Hintergrund.


GBA Team Battle und Tag-Modus spielt Ihr nur gegen CPU-Kämpfer.

Auf Dreamcast und PS2 überzeugte "Guilty Gear X" mit wuchtigen Waffenduellen und sympathischen Kämpfern, jetzt kommt die 2D-Keilerei auf den GBA: Feuerwirbel Sol, Schwertmeister Ky Kiske und zwölf weitere Helden prügeln sich allein oder im Team, Link-kompatibel ist aber nur der VS-Modus. Mit den aufwändigen und witzigen Special-FX wie Energiesäule oder Teleporter-Tür hat sich Sammy viel Mühe gegeben, die Figuren sind aber zu klein geraten: Gesichter und Mimik sind nur angedeutet und in den bunten Arenen verschwimmt die Kontur Eures Schützlings mit dem Hintergrund. Deshalb verliert Ihr in den flotten Matches schnell den Überblick: Wo bin ich und wer trifft gerade wen? Schade, denn das umfangreiche Combo-System und die präzise Steuerung sind klasse! *oe*



Tomb Raider: The Prophecy


GBA Feuer frei: Zwei Wölfe auf einmal sind für Lara kein Problem.

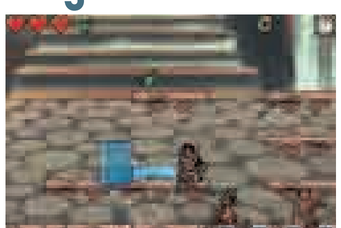

GBA Selbst bei Schnee reichen Ms. Croft Shorts und ein knappes Shirt.

Während Eidos noch unter Hochdruck am ersten PS2-Abenteuer feilt, startet das forschende Busenwunder Lara Croft schon jetzt bei "Tomb Raider: The Prophecy" auf dem GBA durch – die Handheld-Abenteuer kommen allerdings nicht aus England, sondern entstanden in den italienischen Ubi-Soft-Studios.

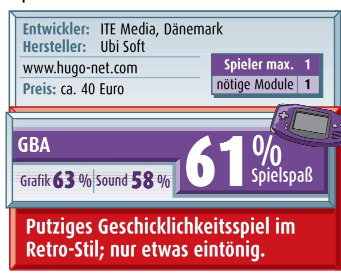
Auf der Suche nach drei magischen Steinen muss Lara wie üblich ausladende Landschaften nach wichtigen Objekten abklappern und mit Schaltern Türen öffnen oder Fallen deaktivieren. Gegen angreifende Wölfe oder Skelette wehrt Ihr Euch mit Pistoleneinsatz. Dank handlicher Steuerung sowie der ansehnlichen und weitgehend übersichtlichen Grafik (nur manche Kanten erkennt Ihr aus der angeschrägten Vogelperspektive etwas schlecht) macht's ordentlich Spaß – nicht schlecht. *us*



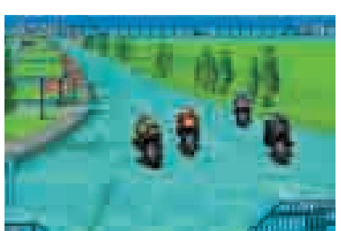
Hugo Advance



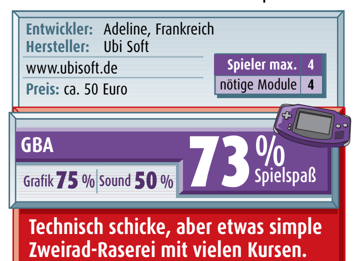
Man mag's kaum glauben: Nach zahllosen qualvollen PSone-Nieten erscheint jetzt doch noch ein Spiel, bei dem Gruselkobold "Hugo" eine ordentliche Figur macht. Das GBA-Modul klaut seine Ideen nicht wie die minderbemittelten Sony-Vorgänger bei "Crash Bandicoot", sondern erweist sich als durchaus spielenswerte Mischung aus "Bubble Bobble" und "Rodland" mit einer Prise "Gauntlet". Dank akzeptabler Musik und Optik ist's trotz auf Dauer monotonem Spielablauf wirklich nett. *us*



Motoracer Adv.



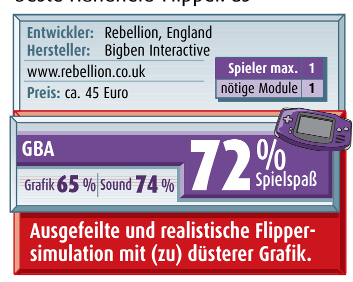
Ein bekannter Name kehrt zurück: "Motoracer Advance" auf dem GBA behält die Arcade-Wurzeln der PSone-Vorgänger bei und macht ordentlich Laune. Bei rund 20 Rennen saust Ihr über hügelige Motocrosskurse und normale Rennstrecken oder schlängelt Euch durch den Großstadt-Verkehr. Die flüssige Grafik erreicht zwar nicht "V-Rally"-Niveau, sieht aber deutlich besser aus als die dröge Mode-7-Konkurrenz – lediglich das Tempo könnte höher sein. Für die nette Raserei zwischendurch ist's prima. *us*



Pinball Advance



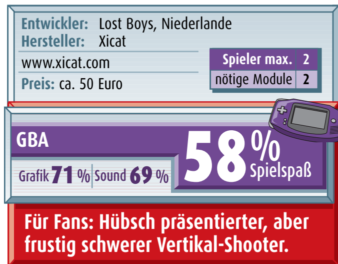
Nachdem bereits Muppets und Amiga-Restposten für Flipper verwurstet wurden, geht mit "Pinball Advance" ein neuer Versuch an den Start: Die drei Tische in Pseudo-3D scrollen zusammen mit der Kugel, fallen aber trotzdem erfreulich übersichtlich aus – lediglich die arg dunkle Farbpalette ist ungünstig gewählt. Die Ballphysik kann ebenso überzeugen wie die durchdachten Rampenanordnungen, die für viele Punktmöglichkeiten sorgen – der bislang beste Handheld-Flipper. *us*



Invader



Mit "Invader" liefern die niederländischen Lost Boys einen klassischen Arcade-Shooter ab. Zu Beginn wählt Ihr aus zwei Raumschiffen Euren Favoriten, anschließend ballert Ihr in bunten Bitmap-Levels auf alles, was sich bewegt. Zwischen zwei jeweils in drei Stufen aufrüstbaren Waffensystemen schaltet Ihr via Schultertaste um, Bodenziele werden per B-Knopf bombardiert. Leider ist die audiovisuell nette Action-Orgie wegen hohem Schwierigkeitsgrad nur nervenstarken Profis zu empfehlen. *cg*

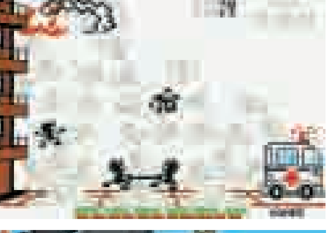


Game & Watch Gallery Advance


GBA Die Affensippe rund um Donkey Kong ist gleich dreimal vertreten.


GBA Cooler Bonus: Das tolle "Mario Bros." müsst Ihr erst freispielen.

Anfang der 80er feierte Nintendo die ersten Erfolge im Handheldbereich mit den simplen, aber für damalige Zeiten revolutionären LCD-Spielen der "Game & Watch"-Serie – die Klassiker könnt Ihr jetzt dank der "Gallery Advance" auf dem GBA neu entdecken. Als besonderen Gag gibt's die Titel nicht nur in einer überarbeiteten Neuauflage mit hübscher Bitmap-Optik und dezent aufgemotzten Spielelementen: Auch die Original-Ausgaben wurden originalgetreu aufs Modul gepackt. Zu Beginn dürft Ihr in sechs Spielen ran: Bei "Fire" fangt Ihr aus einem brennenden Gebäude fallende Passanten auf, im "Rain Shower" schützt Ihr Babys vor Regen. "Boxing" ist ebenso wie das Blasenduell "Donkey Kong 3" via Link auch zu zweit spielbar. Der Vorgänger "Donkey Kong jr." wurde dem Automaten nachempfunden, bei der ungewöhnlich komplexen "Cement Factory" schüttet Ihr Beton in knapp bemessene Behältnisse.
Stellt Ihr fleißig Punkterekorde auf, ergattert Ihr einen Stapel Boni: Neben Gags wie einer Jukebox und einer "G&W"-Chronologie schaltet Ihr nach und nach "Octopus", "Donkey Kong", "Mario Bros.", "Chef" und "Fire Attack" (jeweils modern und klassisch) sowie neun weitere Oldies (nur klassisch) frei – darunter findet sich als Krönung die LCD-Umsetzung von "Legend of Zelda". *us*




GBA Original (oben) und Update: Wie den Rettungsspaß "Fire" gibt's die meisten Spiele in beiden Fassungen.


Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 1
GBA
Grafik 65 %
Sound 61 %
81 % Spielspaß
Vollgepackte Sammlung kultiger Handheld-Oldies: Perfekt für die kleine Runde zwischendurch.

Ulrich Steppberger

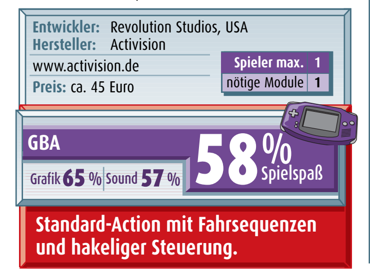


Viel drin, viel dran: Die erste "Game & Watch Gallery" für den GBA legt auf das hohe Niveau der drei Vorgänger noch einiges drauf. Zwar gibt's unter den Spielen auch Gurken wie "Donkey Kong 3", aber dafür stimmt eben die Quantität – bei insgesamt zwanzig Oldies (wenn auch zum Teil nur im Original) kann man sich wirklich nicht beklagen. Die Grafik der modernen Varianten ist bunt und niedlich, die Übersicht bleibt trotzdem immer gewährleistet. Dank des hoch motivierenden Bonussystem mitsamt der putzigen Gallerie-Elemente wie Museum und Musikbox seid Ihr länger beschäftigt, denn die Reaktionstests fordern einiges an Konzentration. Kinder der 80er müssen hier einfach zugreifen, selbst notorische Oldie-Verweigerer spielen's mal an.

XXX



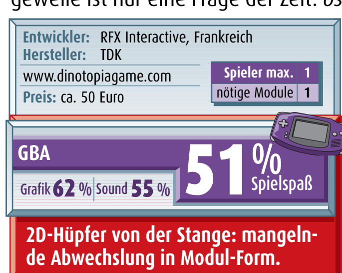
Pünktlich zum Kinostart des vermeintlichen Anti-Bond könnt Ihr die coole Glatze Vin Diesel auf dem GBA als "XXX" durch Spion-Abenteuer jagen. Euer Heldensprite latscht durch flott scrollende 2D-Levels, knallt Feinde über den Haufen und klappert seine Missionsziele ab – zwischendurch schwingt Ihr Euch auf ein Motorrad und saust im "Road Rash"-Stil zum nächsten Auftrag. Das alles spielt sich solide, aber arg unspektakulär und nervt Euch mit einigen Steuermacken – mehr als 08/15-Action ist's nicht. *us*


Entwickler: Revolution Studios, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1
GBA
Grafik 65 % Sound 57 %
58 % Spielspaß
Standard-Action mit Fahrsequenzen und hakeliger Steuerung.

Dinotopia



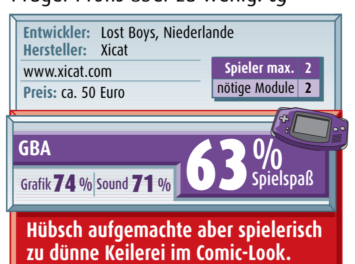
Piraten haben Eier aus den Nestern von gefräßigen Tyrannosauriern gestohlen und an anderen – von Menschen bewohnten – Stellen auf der Insel Dinotopia wieder versteckt. In sechs Welten müsst Ihr die Eier aufspüren und in die Nester zurücklegen. Und so springt, schlagt und schießt Ihr Euch durch in alle Richtungen scrollende Levels – was weder besonders schwierig noch spannend ist. Zudem mangelt es dem Dino-Abenteuer an Abwechslung, chronische Langeweile ist nur eine Frage der Zeit. *os*


Entwickler: RFX Interactive, Frankreich
Hersteller: TDK
www.dinotopiagame.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1
GBA
Grafik 62 % Sound 55 %
51 % Spielspaß
2D-Hüpfer von der Stange: mangelnde Abwechslung in Modul-Form.

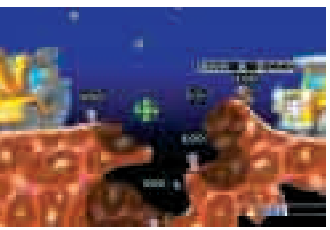
Black Belt Challenge



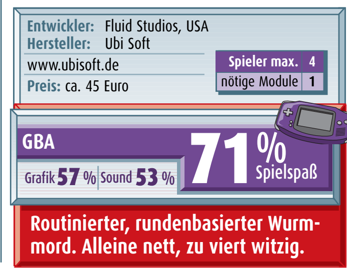
Auf der Suche nach einem geheimnisvollen Buch treten ingesamt elf Comic-Kämpfer in bester "Street Fighter"-Tradition gegeneinander an. Schwache und starke Kicks bzw. Faustschläge sind auf die vier Haupttasten verteilt. Habt Ihr von Trainings- und Arcadevariante genug, lockt noch der Challenge-Modus zum Freispielen diverser Artworks. Mit detaillierter Bitmap-Optik und brachialem Sound macht die Keilerei einiges her, spielerisch bietet das simple Mini-Modul Prügel-Profis aber zu wenig. *cg*


Entwickler: Lost Boys, Niederlande
Hersteller: Xicat
www.xicat.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2
GBA
Grafik 74 % Sound 71 %
63 % Spielspaß
Hübsch aufgemachte aber spielerisch zu dünne Keilerei im Comic-Look.

Worms Worlds Party



Nach ihrem Knobelausflug "Worms Blast" kehren die rabiaten Würmer von Team 17 wieder zu ihren Wurzeln zurück. In seitlich scrollbaren Szenarien ballert Ihr Euch mit riesiger Waffenpalette rundenweise das Leben aus dem Ringelleib – ganz, wie Ihr das von all den Vorgängern kennt. Die GBA-Umsetzung ist gelungen, dank zufallsgenerierten Deathmatch-Karten und Missions-Modus vergnügt Ihr Euch ein Weilchen alleine, bis zu vier Leute reichen zudem beim Multiplayer den GBA weiter. *sf*


Entwickler: Fluid Studios, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1
GBA
Grafik 57 % Sound 53 %
71 % Spielspaß
Routinierter, rundenbasierter Wurmmord. Alleine nett, zu viert witzig.

SECOND HAND

SUCHE

PLAYSTATION

Suche **Player Manager2000** für PSone, zahle sehr gut.
Tel. 0172/1766938 (ab 18 Uhr)

Biete Actionspiel, FIFA2002 oder Flucht von Monkey Island. Suche Deus Ex, Stuntman, Commandos2 oder Xbox-Spiele.
Tel. 0523/44653

Ich suche **Kessen und Kessen2** mit 1 Controller und 1 Memory Card, Star Wars Jedi Starfighter, Deus Ex, Need for Speed 2+3 und Metal Gear Solid1.
Tel. 0170/1471212 (Andreas)

Suche: Medal of Honor Frontline, Ego-Shooter, Resident Evil Survivor2 Code Veronica.
Tel. 06142/67984

Suche **R-Type Delta**, biete Virtua Fighter4, Wipeout Fusion oder 40 Euro.
Tel. 0160/8229260

Suche **Drummania + Drumkit** von Konami (us oder jp. Version) sowie alles über Bemani-Spiele. Tausche Metal Gear Solid2 oder Medal of Honor Frontline gegen Onimusha2.
T. 08303/923052 (Marc, ab 20 h)

Suche die Spiele **Breath of Fire3** und Suikoden. Wenn möglich mit Lösungsbuch.
Tel. 0175/5980239

Suche für PSone das Spiel **Croc2** und für PS2 das Spiel Klonoa2 preiswert zu kaufen.
T. 0175/8192968 (SMS/ab 18 h)

Suche alle Spiele von **Fatal Fury und King of Fighters**, aber sie müssen PAL und in gutem Zustand sein.
Tel./SMS. 0179/2772856

Suche für PSone das Spiel **Harvest Moon**.
T. 03771/365550, 0171/2717730

Offizielle **Komplettlösung** für The Adventure of Alundra und das erste Castlevania für PSone.
Tel. 04203/5109 (Thomas Förster)

EXOTEN/OLDIES

Suche **Amiga500 mit Speichererweiterung**. Muss in Top-Zustand sein. Originalspiele sind auch erwünscht. Gebe bis zu 80 Euro wenn in Top-Zustand.
Tel. 0170/3420153 (Stefan)

Suche Super Nintendo (PAL), Castlevania Vampire's Kiss (SNES), Castlevania New Generation (Mega Drive) und **Castlevania Symphony of the Night Soundtrack**.
Tel. 0395/4512866

Suche Dreamcast (dt.) Spiele und Zeitungen, Grandia2, Phantasy Star Online1+2, Shenmue1+2, Virtua Tennis 2. Bitte Liste zuschicken.
Frank Langen, Gerichtstr. 5, 58097 Hagen

! Suche für CBS Colecovision und Game Boy: **Boulder Dash**. Für Dreamcast günstig: Gauntlet Legends.
Tel. 04936/451

SONSTIGES

Fan sucht **Videospiele & Spielkonsolen** aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (Michael)

Automatenfreak sucht Adapter, um alte und neue Platinen am Automaten spielen zu können, z.B. 30 Pins (Platine) auf 28 Pins (Automat) oder 28 Pins auf 28 Pins (Verlängerung). Ich bin für jede Hilfe oder Tipp dankbar. Ich suche auch Platinen, z.B. R-Type1-3, Double Dragon1-3, Gradius1-4, Raiden2, Super Mario Bros. usw. Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla, Tel. 0162/8938534 (ab 19 Uhr od. Wochenende)

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **Game Boy Advance** mit Mario Kart Super Circuit, Wario Land4. Sega Dreamcast Konsole mit ChuChu Rocket, Tomb Raider4, Virtua Fighter 3tb, alles in bestem Zustand, da nagelneu mit Verpackungen.
Tel. 04108/490179

Super Nintendo & NES-Spiele: Star Trek, Star Wars, Equinox, Theme Park, Lagoon, Soul Blazer, Syndicate, Captain Novolin, Spike, Human Troddles, Paladin Quest, Uforia, Jestons, Kid Icarus, Another World.
Tel. 0160/1418816

Verkaufe **Resident Evil (dt)** für den Gamecube, Verpackung und DVDs sind in einem perfekten Zustand. Tausche auch gegen Turok Evolution oder Timesplitters2 (beides Gamecube oder Xbox).
Tel. 0178/8518308

Verkaufe für **Gamecube**: Resident Evil, James Bond Agent im Kreuzfeuer, beides neuwertig, kaum gebraucht für je 40 Euro.
Tel. 0162/7925241 (ab 16 Uhr)

Für **Gamecube**: Burnout 35 Euro, Star Wars Rogue Leader 35 Euro und Memory Card (original) 10 Euro, auch zusammen für 75 Euro.
Tel. 02204/66858, 0179/8966156

Verkaufe für **Nintendo64** Mario Kart64, Legend of Zelda Ocarina of Time, Summer Games, WCW/nWo Revenge, FIFA98, International Superstar Soccer, Twisted Edge, World League Soccer, F1 World Grand Prix.
Tel. 02982/1670

NES-Rollenspiele: Bard's Tale, Romance of the Three Kingdoms, Ghost Lion, Wizard & Warriors2+3, Shingen the Ruler, King's Knight (Square). Für Super Nintendo: Star Ocean, Langrisser.
Tel. 0170/2441025,
Mail: up.north@arcor.de

Verkaufe **Final Fantasy2+3** für Game Boy, nur zusammen, Preis nach Vereinbarung.
Kristof Radtke, Auf dem Kamp 34, 28865 Lilienthal

SEGA

Verkaufe **Dreamcast mit 20 Spielen**, 2 Controller, 2 Memory Cards, Tastatur, Maus, Preis 250 Euro.
Tel. 033606/4476

20 Mega-Drive-Rollenspiele: Warsong, Shining Force1+2, Pirates Gold, Romance3, Phantasy Star2+3, Wonderboy, Faery Tale usw. Für Master System. Phantasy Star, Spellcaster, Ultima, Y's.
Tel. 0170/2441025
(SMS, Ronny (Wochenende))

Dreamcast + 2 Controller + Memory Card + Vibrationspack + RGB-Kabel + Shenmue1+2, Racing Simulation2, Sydney2000 für 150 Euro, würde auch ein bisschen runtergehen mit dem Preis.
Sandro Siegmeier, Seeufer 10, 17207 Zielow.
Tel. 0173/9534984 (auch SMS)

Für Saturn (jp): All Japan Pro Wrestling feat. Virtua, Columns Arcade Collection, Necronomicon, Linkle Liver Story, Shining Force 3-1 + 3-3, Wachenröder und Wangan Dead Heat für je 75 Euro. Alle Titel komplett und in absolutem Top-Zustand.
Tel. 06195/65665
(Marcus, nur Fr-So)

Verkaufe **Dreamcast** + Pad + Memory Card + Keyboard + 5 Spiele: Phantasy Star Online2, 2 Ego-Shooter, Racing Simulation Online, Soul Fighter, alles für 105 Euro. Tausche und verkaufe Xbox-Spiele: 2x Tony Hawk's Pro Skater3. Suche MotoGP.
Tel. 0201/744317 (Oli, ab 16 Uhr)

Dreamcast: Spiele bis 10 Euro, Zubehör bis 15 Euro. Ecco, Rez, Shenmue2, Headhunter, Daytona USA, Alone in the Dark, Seaman, Skies of Arcadia, MSR usw. Memory Card 4MB, Mikro, Maracas, Gun, Angel, Vibration Pack, Demos, Leerhüllen.
Tel. 07143/871024

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Dreamcast + Memory Card + RGB-Kabel + Controller + 18 Spiele, u.a. Resident Evil Code Veronica, Shenmue1+2, Sonic Adventure1+2, Alone in the Dark, Headhunter, NBA 2K, alles in gutem Zustand für 200 Euro.
Tel. 04521/73540 (ab 18 Uhr)

Dreamcast + 2 Controller + 4 Spiele (Soul Calibur, Crazy Taxi, Virtua Tennis, Virtua Striker) + Force Pack (neu) + Dreamkey 3.0 + VMU, alles PAL für 150 Euro.
Tel. 0175/7770519

Shooter Sega Saturn: Terra Cresta 3D, Strikers1945, Wolffang SS, Skullfang, Assault Suit Valken2. Für Mega Drive: Thunderforce4, Gynoug.
Tel. 0170/2441025
(SMS od. Wochenende),
Mail: up.north@arcor.de

Multinorm-Dreamcast mit 31 Spielen, 3 VMU, Tastatur, Maus, 2 Pads, nur komplett 350 Euro. Xbox-Spiele (us) je 30 Euro: Amped, Munch's Oddyssey, Nightcaster, Dead or Alive3, WWF Raw, Crazy Taxi3 usw.
T. 06131/8388209, 0170/7909122

Mega Drive: Warsong, Shining Force, The Immortal, Prügelspiele, Ballergames, Jump'n'Runs usw. Saturn: Guardian Heroes, Panzer Dragoon1+2, Shining Force3 Part 3 usw. Auch Dreamcast-Spiele: Nightmare Creatures2, Alone in the Dark4, Confidential Mission.
Tel. 0171/7978105 (Stefan)

Dreamcast + 29 Spiele wie Grand Theft Auto2, Soul Calibur, Shenmue + viel Zubehör, alles wie neu.
Tel. 0173/6735364

Dreamcast + 2 Controller + Soul Calibur + Crazy Taxi + Virtua Tennis + Virtua Striker2 + Visual Memory Unit + Force Pack (neu) + Dreamkey3.0 + alle Kabel. Optisch wie technisch einwandfreier Zustand, 150 Euro.
Tel. 0175/7770519

Dreamcast mit viel Originalzubehör: RGB-Kabel, Joyboard, 2 Pads, 2 VMU-Memory Cards, 2 Verlängerungen, Maus, Adapter und 13 Spiele wie Virtua Tennis2, Soul Calibur usw. für 195 Euro.
Tel. 02941/59694

PLAYSTATION

Verkaufe das Spiel Headhunter für 50 Euro und Oni für 25 Euro. Spiele wie neu, erst einmal gespielt.
Tel. 0160/1143500

Galerians, Star Wars Episode1, Hard Edge, The Fifth Element, Spec Ops Ranger Elite, Tom Clancy's Rainbow Six, Syphon Filter2, Army Men Sarge's Heroes, Cool Boarders2,Urban Chaos, Moho, alles Spiele je 10 Euro.
Mail: manuela_dikow@hotmail.com

FIFA2002 33 Euro, Dead or Alive2 18 Euro, Gran Turismo3 18 Euro, alles in Top-Zustand.
Tel. 06243/909604 (ab 17 Uhr)

Ich verkaufe ein Top-Spiel für 30 Euro mit Verhandlungsbasis und zwar NHL2002 und Twisted Metal Black. Erreichen kann man mich unter folgender Telefonnummer:
Tel. 0208/6350965

PS2, 5 Spiele: Gran Turismo3, Tokyo Xtreme Racer (Spiel zum Film 'The Fast & The Furious'), LeMans 24 Stunden, Grand Theft Auto3, Moto GP, 1 Memory Card, 2 Controller, PSone Zubehör, Gran Turismo1, Command & Conquer Tiberian Sun, VB 380 Euro.
Tel. 0162/3022412

PS2-Spiele: WWF Smackdown: Just Bring It, Tony Hawk's Pro Skater3, Metal Gear Solid2, Virtua Fighter4, Spider-Man, Jak & Daxter je 30 Euro, Red Faction (dt.) 15 Euro, alle zusammen 165 Euro, Spiele in gutem Zustand.
Tel. 03523/71599

Verkaufe Spider-Man the Movie für 40 Euro, PSone mit Chip für 100 Euro.
Tel. 05121/884474 (15-19 Uhr)

PS2 + Memory Card + 6 Spiele + 3 Demos (1 Monat alt), NP 600 Euro für VB 525 Euro. Habe auch noch Nintendo64 zu verkaufen.
Tel. 0175/1564165

PS2: Deus Ex, Virtua Fighter4, Silent Hill2, F1 2002, World Rally Championship, F1 Racing Championship, Actionspiel. DVD: Road Trip, Best of TV Total. PSone: V-Rally2, Formel1 '97,'99, 2000, C3 Racing, Memory Card.
Tel. 08431/2810

Verkaufe Silent Hill2 in Top-Zustand für 30 Euro. Suche Medal of Honor Frontline, würde dafür Metal Gear Solid2 geben.
Tel. 0461/53410 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **PS2-Spiel** Tour de France für 40 Euro.
SMS: 0174/4414689

PS2 gut erhalten mit Controller zu verkaufen, ca. 200 Euro.
T. 033731/10106, 0178/7299569
(Chris Lemcke)

Blood Omen2 34 Euro, Shadow Man 2nd Coming 35 Euro, Drakan: The Ancients' Gate 35 Euro, Tekken Tag Tournament 15 Euro, Virtua Fighter4 35 Euro, alles PAL, 1A-Zustand und originalverpackt.
Tel. 0171/6947719

Verkaufe/tausche **PS2, Xbox und Gamecube-Spiele**: Project Zero, Turok Evolution, Amped, Timesplitters2, Hitman2, Metal Gear Solid2, Drakan, Final Fantasy10, Wipeout Fusion, Luigi's Mansion, Colin McRae Rally3, Super Mario Sunshine, Tony Hawk's Pro Skater 3, Herdy Gerdy, FIFA usw.
Tel. 02551/864787 (ab 17 Uhr)

Für PS2: Jak and Daxter 30 Euro, Tony Hawk's Pro Skater3, Simpsons Road Rage je 28 Euro. Gran Turismo3, Timesplitters, NBA Live2001 und X-Games Snowboarding je 15 Euro. Originalpad, Memory Card, vert. Ständer VB.
Tel. 0160/3239232

Für **PS2 und Psone** viele Spiele (alle neu), Auswahl ist riesengroß, einfach anrufen.
Ralf Winter, Oberer Lindweg 42, 53129 Bonn,
Tel. 0228/235831

Verkaufe **PS2-Spiele**: Ico, Medal of Honor Frontline, Half-Life (dt.) je 40 Euro oder zusammen 100 Euro + Versandkosten (1A-Zustand).
Tel. 030/74768725
(öfter versuchen)

Verkaufe **PSone** mit Controller für 50 Euro sowie Spiele: Suikoden2, Star Ocean2 und Jade Cocoon zu 10-15 Euro + Nachnahme.
Tel. 0160/99229794 (Dora)

Verkaufe **5 Spiele**. Time Crisis2, Dynasty Warriors3, Formel1 2001 Platinum, Smuggler's Run2 und James Bond Agent im Kreuzfeuer zu je 20-25 Euro Verhandlungsbasis.
Tel. 0162/5139673

Nur wenige Videospielhelden haben bereits über 20 Jahre Erfahrung auf dem Buckel: Mario und Pac-Man kennt jeder, während Rockford – der Held des knackigen Gechicklichkeits- und Tüftelklassikers "Boulder Dash" – bei der heutigen Zocker-Generation kaum ein Begriff ist – allerdings soll sich das demnächst ändern, wenn er mit **Boulder Dash EX** (Bild) auf dem GBA sein Comeback feiert.

2 Memory Cards, Crash Team Racing, 1 Megademo, 2 Demos, FIFA 2001, NHL2001, V-Rally97, Driver2 (CD2), Destruction Derby Raw, Wer wird Millionär, Lemmings, Moto Racer2. Alles je nur 10 Euro, Demo-CDs für nur 5 Euro.
Julian Deisinger, Heinrichstr. 84, 07545 Gera

GTA3, Metal G.Solid2, Tony Hawk3, Medal of Honor Frontline, Burnout, Half-Life (dt.) je 35 Euro. Dead or Alive2, Timesplitters, Crazy Taxi, Red Faction, Gran Turismo3, TiF2002 je 15 Euro.
Tel. 0941/80577

XBOX

Verkaufe **Xbox-Spiele**: Test Drive Overdrive, MotoGP, Project Gotham Racing je 30 Euro.
Tel. 0261/76223

US-Xbox, DVD-Fernbedienung, Halo, Blood Omen, Onimusha, Bruce Lee, Project Gotham Racing, Turok für 800 Franken.
Tel. 055/4203777 (Schweiz)

Enclave 45 Euro, Project Gotham Racing 45 Euro.
Tel. 0179/2421384

EXOTEN/OLDIES

Neo Geo Home-Module: King of Fighters95-99, Metal Slug X, Shock Troopers2, Three Count Bout, Pulstar. Alles us/Euro-Module, außer Pulstar. CDs: Metal Slug, Neo Turf Masters, Real Bout, Aso2, King of Fighters94, Street Hoop.
Tel. 040/7022390 (ab 18 Uhr)

Neo Geo AES, MVS, CD, MAK, Platinen, PC-Engine, Super Nintendo, Mega Drive, Xbox, Playstation1+2, 3DO, Jaguar, Amiga CD32, Philips CD-i, NES, Master System Konsolen + Spiele.
T. 0179/3244934, 05223/655403,
www.snkneogeo.de

Verkaufe, tausche, kaufe **Neo Geo Modul-Konsole**, MVS-Heim Adapter, Metal Slug4, King of Fighters2001, Prehistoric Isle2 usw. MVS-Boards, MAK-Konsole, Platinen. Raiden Fighters, Viper Phase1 usw.
Tel. 09261/629282

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr),
Mail: mayertimo@web.de

Verkaufe **Turbo Duo Konsole** + verschiedene Spiele. Konsole hat ein PAL-Netzteil und ist in sehr gutem Zustand.
Tel. 0163/4458337

SONSTIGES

Dreamcast + 2 Pads + Memory Card + 4 Spiele: ChuChu Rocket, Soul Calibur, Dead or Alive2, Sonic Adventure. Für PS2: FIFA WM 2002. Für Nintendo64 z.B. Super Mario64, Pokémon Stadium, Wave Race64 usw.
Tel. 039482/71504

Verkaufe **Dreamcast** (mit Spiel und Controller) mit reichlich Zubehör und 17 Spielen (z.B. Shenmue1, Dead or Alive2, Crazy Taxi2), alles zusammen für 350 Euro.
Tel. 0173/1760828 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Super Nintendo** + 2 Controller + 8 Spiele + Super Game Boy, Verkaufspreis 80 Euro. Bei Interesse an Thomas Schindlinger wenden.
Tel. 0664/4820237 (ab 17 Uhr)

Cheats, Komplettlösungen und Tipps zu über 1500 Spielen für PSone und PS2.
Tel. 0174/2059990 (keine SMS)

WWF/WWE-Wrestling-Videosammlung (z.B. Wrestlemania8+12, Summerslam92, Hulkamania 4ever, Invasion, Monday Night Raw usw., dt/uk) komplett abzugeben. Alles Originale und in Top-Zustand.
Tel. 06195/65665 (Marcus)

PS2: Drakan 35 Euro, Project Zero 30 Euro, Action Replay V2 20 Euro. Xbox: Enclave 30 Euro, Turok Evolution (uk) + T-Shirt 40 Euro und weitere Spiele zzgl. 3 Euro Porto + Nachnahme, alle neu.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

1 PS2 (30004R), 6/2002, RGB, Memory Card. 1 Xbox, 3/2002, RGB-Optisches Kabel inkl. Porto + Nachnahme je 250 Euro.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

Verkaufe **alle Arten von Animes**, auf deutsch, englisch und spanisch, auch mit deutschen Untertiteln. Habe z.B. Plastic Little und vieles mehr, Preis ab 5 Euro.
Tel. 06109/36277 (Alessandro)

Pro: Neues Layout

Zu Eurem neuen Layout kann man Euch nur gratulieren, gefällt mir ganz ausgezeichnet. Am besten finde ich die inhaltlichen Veränderungen/Ergänzungen. Da ist eigentlich alles dabei, was ich mir für die MAN!AC noch gewünscht hatte.
Alternativen und Umsetzungen, Pro und Contra auf einem Blick, und die zusätzlichen Infokästen zu PAL-Anpassung, Sprachausgabe, Peripherie und High-End-Unterstützung: Was will man mehr?
Den Games Guide fand' ich auch sehr gut, endlich mal alles übersichtlich und nach Genre zusammengefasst. Dazu gleich 'ne Frage: Wird der geupdated, vielleicht einmal jährlich?
Ebenfalls klasse ist bei den Hardware-Tests der zusätzliche Kasten mit den Zubehörreferenzen, ist 'ne gute Grundlage für eine Kaufentscheidung. Die Sparten der Referenzen werden ja sicher von Heft zu Heft wechseln. Wann kommen denn die Lightguns dran? Ich brauche nämlich noch 'ne gute!
Ansonsten kann man nur sagen: Das neue Heft ist voll gelungen!

Friedhelm Heyer, Geldern

Euer neu überarbeitetes Magazin gefällt mir wirklich sehr gut, Ihr habt eigentlich alles verbessert. Dass auf der letzten Seite die Japan-Charts fehlen, finde ich aber ein bisschen schade, waren nämlich immer super interessant! Warum gebt Ihr bei dem GBA-Wertungskasten nicht an, ob das Game lokalisiert wurde? Es wäre außerdem auch noch ganz nett, wenn Ihr im Wertungskasten bei der PAL-Anpassung auch noch 'kurz' auf Schnitte usw. eingehen könntet...
Dass Ihr noch einen Test zu "Ikaruga" gebracht habt, finde ich außerdem auch richtig gut...macht weiter so!

Raffael, via E-Mail

Der Grund für meinen Leserbrief ist Eure 'neue' MAN!AC. Als treuer Stammleser seit der ersten Ausgabe war ich zuerst enttäuscht über das neue Layout. Irgendwie hatte ich das Gefühl, dass der Charme der 'alten' MAN!AC verloren gegangen ist – alles ist so aufgeräumt, so ähnlich zu vielen anderen (PC?-)Zeitschriften oder auch zu Euren neuen Konkurrenten (obwohl die einzige richtige Konkurrenz/Alternative war die gute alte Video Games). Aber, oh Wunder, nach der anfänglichen Skepsis konnte ich mich immer mehr mit der 'neuen' MAN!AC anfreunden. Eigentlich sieht das Layout jetzt viel besser, viel erwachsener (von mir aus auch professioneller) aus. Schon das Cover sticht einem sofort ins Auge, die Previews sehen nun auch viel besser aus und das Wichtigste, Euer Liebe zur schönsten Nebensache der Welt, merkt man in jedem Artikel! Ich könnte jetzt endlos so weiter machen, aber in einem Satz gesagt: Die MAN!AC ist auch (oder vor allem) im neuen Outfit das Nonplusultra im Bereich Games – weiter so!
Zwei Anmerkungen möchte ich aber noch zu den Leserbriefen der aktuellen Ausgabe machen. Zu Florians Brief: Ich denke, man kann ein Konsolen-Magazin nicht mit einem PC-Mag vergleichen. Allein die vielen Seiten für Hardware, und die vielen Seiten mit Werbung. Ich würde mich auch über mehr MAN!AC freuen. Vielleicht solltet Ihr (falls das überhaupt machbar ist) mehr Seiten über einen höheren Heftpreis erreichen. Macht doch einfach mal eine Umfrage, wieviel Mehrkosten für wieviel Mehrseiten die Leser bereit sind zu zahlen.
Der Leserbrief von Thomas Zannas hat mich richtig geärgert. Wenn ein Händler so eine dumme Aussage macht, wundert es nicht, dass sich die Xbox in dem Laden nicht gut verkauft. Seit wann sagen die Verkaufszahlen einer Konsole etwas über die Qualität der Spiele aus? Einen Tipp für Thomas: Kauf' Dir mit ruhigem Gewissen die Xbox und Du wirst sehen, wieviel Spaß man mit Xbox-only-Spielen wie "Halo", "Dead or Alive 3", "Buffy" hat. Oder die Multiformat-Spiele "Hitman 2", "Conflict: Desert Storm", "Blood Omen 2" usw., die auf der Xbox einfach viel besser aussehen (und meistens auch erheblich kürzere Ladezeiten haben) als auf der PS2. Ich habe es immer so gehalten, und mir auch schon zu Mega-Drive/Super Nintendo-Zeiten alle aktuellen Konsolen gekauft – damit fährt man nunmal am besten!

Thomas Weber, via E-Mail

Zunächst einmal vielen Dank an alle lobenden und kritischen Briefschreiber – das neue Layout kommt im Querschnitt gut bei Euch an, auch wenn es natürlich noch ein paar Kleinigkeiten gibt, an denen wir die kommenden Ausgaben noch herumschrauben müssen. Auch der Games Guide hat Euch gefallen – womöglich werden wir wirklich öfter mal etwas in dieser Art bringen, ein regelmäßiges Update ist bislang aber nicht geplant. Und zur Heftdicke: Wir tun unser Möglichstes, was Ihr vielleicht schon an dieser Ausgabe gemerkt habt, die wir wegen der Fülle an vorweihnachtlichen Testmustern auf dicke 148 Seiten hochgeschraubt haben.

Contra: Neues Layout

Was soll denn dieser winzige 'Meinung des Monats'-Sticker? Der hat schon fast Sony-Umfrageniveau, welche man in einem kostenlosen Werbekatalog zugeschickt bekommt. Auf diesen Dingern übertreiben die meisten Leute immer (damit sie sich nicht schämen müssen). Verdammt sinnlos das ganze. Ne, mal im Ernst – alle bisherigen Multiformat-Mags (mögen sie in Frieden ruhen) hatten ihren ganz eigenen Charme. Ob das nun Mega Fun, Fun Generation, Video Games oder die MAN!AC war. Ganz genau die MAN!AC hat mit der 11/02 ihren Charme verloren. Die Ausgabe sieht aus wie eines dieser vielen 08/15-Xbox-Magazine! Ich habe noch wichtigere Kritikpunkte: Seit ich Euch lese (etwa drei Jahre), fasst Ihr den Gesamteindruck in diesen kleinen Meinungskästen zusammen und haltet den eigentlichen Text wie eine Produktbeschreibung ohne persönliche Beurteilung. Außerdem fände ich es gut, wenn Ihr unter den besten Leserbriefen einen Preis verteilen würdet, um die Inhalte qualitativ zu erhöhen. Hab ich gewonnen?

Michael, via E-Mail

Es gab natürlich auch negative Kritik zum neuen Layout – meistens drehte es sich aber wie in Deinem Brief um den Verlust von 'Charme'. Es mag sein, dass man nach jahrelangem MAN!AC-Lesen von der Ordnung und der Augenfreundlichkeit des neuen Hefts irritiert ist, aber deshalb gleich einer Zeitschrift ihre Eigenständigkeit absprechen? Durch eine Vielfalt an Infos bei den Tests, exklusiv aufbereitete Fakten und spezielle Features ist die MAN!AC sicher ein ganzes Stück anders als die anderen Magazine, weshalb der Vergleich mit einem der 'vielen 08/15-Xbox-Magazine' vollkommen ins Leere läuft (abgesehen von Deiner Aussage 'viel'). Und der Grund, warum Du auf jeden Fall nicht den Preis für den Leserbrief, wohl aber den für den Schnellspanner des Monats gewonnen hast, ist Dein cleverer Kritikpunkt: Der gewöhnliche Text in einem Test soll eine objektive Spielbeschreibung sein, für die subjektive Kritik ist der Meinungskasten des Redakteurs da – ist so gewollt und hat sich bewährt.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Xbox-Zukunft

Erstmal möchte ich Euch zum neuen Aussehen der MAN!AC beglück-



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

wünschen, sie sieht jetzt noch besser aus! Doch nun zu meinem kleinen Problem: Ich möchte mir zu Weihnachten eine Xbox zulegen, weil ich total begeistert von der Konsole bin! Allerdings frage ich mich seit langem, wie es mit der Zukunft der Xbox aussieht. Könnt ihr mir sagen, wie lange es die Xbox wohl geben wird und wieviele Spiele noch erscheinen werden. Schließlich war doch jetzt gerade die X02.
Außerdem höre ich schon seit langem nichts mehr von den Verkaufszahlen der Xbox. Wird sie sich auch nur so viel verkaufen wie der Sega Dreamcast (besitze ich auch)? Könnt Ihr nicht mal bei Microsoft nachfragen, wie es zurzeit mit der Xbox aussieht?

Dominik Nölker, via E-Mail

Auch wenn momentan die Xbox nicht besonders läuft (was man in Deutschland im Augenblick allerdings von keiner einzigen Konsole sagen kann), muss kein gegenwärtiger oder zukünftiger Xbox-Fan Angst vor einem Rückzug Microsofts haben. An der Konsole wird festgehalten werden – mindestens bis ins Jahr 2005, dann nämlich sollte es langsam Zeit für die Nachfolge-Konsole werden. Das Dreamcast-Schicksal wird die Xbox nicht ereilen.

Mario-Frust

"Dabei hat man nie das Gefühl, unverschuldet ein Leben zu verlieren, vielmehr ärgert Ihr Euch über Eure eigene Unfähigkeit, was zusätzlich anspornt. Ein besonders Lob hat darüber hinaus die gelungene Kameraführung verdient: Habt Ihr Euch erstmal an das jederzeit freie Justieren der Perspektive gewöhnt, gibt es nur in wenigen Ausnahmefällen kleine Übersichtsprobleme."
Das ist nicht Euer Ernst, oder? Man hat also nicht das Gefühl, unverschuldet ein Leben zu verlieren, wenn man 'blind' springen muss, weil man unter Zeitdruck schnellstmöglich weiter muss und ein Block im Vordergrund das gesamte Sichtfeld versperrt? Ihr seid mir ja lustig. Die Formulierungen 'besonderes Lob' und 'gelungene Kameraführung' würde ich in Verbindung mit der "Super Mario Sunshine"-Kamera nicht benutzen. Es gibt auch nicht 'in wenigen Ausnahmefällen kleine Übersichtsprobleme.' Vielmehr ist die Kamera ein absoluter Schuss in den Ofen. Allein schon die Tatsache, dass im Vordergrund befindliche, die Sicht verdeckende Hindernisse nicht transparent dargestellt werden und statt dessen der Klempner und die Figuren/Items als Schatten dargestellt werden, ist nicht nur unlogisch, sondern derart unübersichtlich, dass man gerade bei den Red-Coin-Special-Stages oftmals ein Leben verliert, weil man gerade nicht sieht, wo man überhaupt ist. Da hilft auch die frei justierbare Perspektive wenig. Wenn man unter strengem Zeitlimit rote Münzen in den Bowser-Stages jagt, kann man nicht gleichzeitig Mario steuern, springen und die Kamera ständig nachjustieren. Oder haben MAN!AC-Redakteure drei Daumen? Besonders ärgerlich ist auch: Hat man einmal eine passende, günstige Kameraposition gefunden, wird der Winkel nicht fixiert, sondern verstellt sich schön wieder, wenn man den Klempner auch nur kurz zur Seite lenkt. Dadurch gehen schnelle Sprünge oftmals in die Hose, weil sich die Kamera und somit unweigerlich die 'Landezone' des Sprungs ändert. 'Frei justierbare Perspektive' heißt im Fall "Super Mario Sunshine", dass sich die Kamera völlig frei von jeglichem Spielereinfluss gern mal selbst justiert, und das sehr ungünstig.
Dass Ihr gerade die Kamera, die eigentlich die Hauptursache für oft aufkommenden Frust im Spiel ist, so in den Himmel lobt, ist mir unverständlich. Die Steuerung ist auch so eine Sache. Sehr gewöhnungs- und teils verbesserungsbedürftig, allerdings gewöhnt man sich recht fix an die Steuerung und sie geht gut von der Hand, was die Kamera aber wieder kaputt macht. Im Großen und Ganzen ist der Test sehr treffend, die Beurteilung der Kamera aber völlig daneben. Das Spiel ist ohne Zweifel ein hochkarätiger Titel, verdient wohl aber aufgrund der Kamera keine Wertung im 90er-Bereich. In diesem Punkt fehlt es Eurem Review deutlich an Kritik, da hat Euch wohl der Hype um das Spiel etwas mitgerissen.

Michael Möller, via E-Mail

Bei den meisten hochkarätigen 3D-Jump'n'Runs (u.a. "Jak and Daxter" und "Ratchet & Clank") hat sich eine jederzeit frei verstellbare Kamera bewährt – aktives Eingreifen gehört zum Spielablauf dazu. Auto-Kameras machen in der Regel nur bei weitläufig designten Action-Adventures (z.B. "Starfox Adventures") Sinn, in denen ständiges 'Abchecken' der Laufroute nur selten vorkommt. Außerdem gewöhnt man sich in "Super Mario Sunshine" äußerst schnell an das simultane Justieren der Kamera – wir möchten künftig dieses Feature jedenfalls nicht mehr missen!

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Ein dicker Patzer hat sich in unseren Games Guide geschlichen. Der Gamecube kostete, wie auf Seite 8 behauptet, zu Anfang natürlich nicht 249 Euro, der Preis wurde bereits vor dem Erstverkaufstag auf 199 Euro gesenkt.

MEA CULPA: Bei den Tests von "Magical Mirror" (S.78) und "Ejay Clubworld" (S.90) standen keine Wertungen in selbigem Kasten. Das war zwar so gewollt, irritierte aber ein paar Leser. Wir werden Spiele, die keine Wertung bekommen, das nächste Mal eindeutiger kennzeichnen.

MEA CULPA: Der PS2-Flipper "Akira Psycho Ball" ist nur halbwegs amüsant und kostet daher auch nicht 45, sondern nur 30 Euro (Fehlinfo auf S.95 der letzten MAN!AC).

Leipzig-Fragen

Ich habe da nur mal eine kleine Frage: Ihr wisst nicht reinzufälllig Name und Adresse von dem blonden Mädel in MAN!AC 11/2002 auf Seite 24 oben?

Peter D aus R

Ich hätte eine Frage an Sie! Ich will gerne nächstes Jahr auf die Games Convention in Leipzig (21.08 bis 24.08.03) mit zwei Freunden! Ich wüsste nun gerne, welches Hotel in der Nähe des Messegeländes ist bzw. ein Hotel, das gut und nicht zu teuer ist!

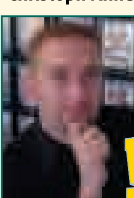
Holger Hoffmann, via E-Mail

No comment, liebe Leser. Die Schnecke wollten wir uns nämlich selber angeln und unser vorzügliches Hotel auch weiter als Geheimtipp behandeln...

Absturzgefährdet

Ich frage mich, ob Electronic Arts ein Problem mit der Programmierung der Xbox hat, denn nun ist mir schon zum zweiten Mal ein Spiel in die Hände gekommen (zuerst "FIFA 2002", nun "Madden NFL 2003"), welches für ein Konsolenspiel extrem häufig abstürzt! Und es scheint ja auch von den Entwicklern erkannt worden zu sein, denn sonst hätte man keine extra Nachricht eingebaut, die dies dem Spieler mitteilt ("There's a problem with the disc you are using" – und das bei nagelneuen Spielediscs, die nur einmal aus der Hülle in die Xbox gewandert sind und keine Kratzer aufweisen). Wann kommen endlich stabile EA-Sports-Xbox-Versionen?

Christoph Anheuser, Bad Kreuznach



Hans-Jörg Brand
Produkt Marketing, EA

Bis dato ist bei uns nur eine Anfrage hierzu eingegangen, dennoch versuchen wir gerade den Fehler in unserem Testlabor zu reproduzieren. Ich möchte an dieser Stelle alle "Madden"-Fans mit diesem Problem bitten, sich schriftlich mit unserem Kundendienst in Verbindung zu setzen, z. B. per E-Mail an DE-CS@ea.com. Zur genannten Fehlermeldung kann ich wegen mangelnder Informationen nur mutmaßen, ich gehe jedoch davon aus, dass dies eher eine Fehlermeldung des Xbox-Betriebssystems als eine Fehlermeldung unseres Spiels ist. Bezüglich der Produktqualität von EA Sports auf der Xbox möchte ich jedoch eine Lanze für "Madden" und EA SPORTS brechen: In England wurde das neue Produkt als zweitbestes Spiel für die Xbox gewertet, also bei weitem als das beste Sportspiel. In der MAN!AC hat es satte 88% bekommen, daher gehe ich nicht davon aus, dass es hier Probleme mit der Produktqualität gibt.





KNOWHOW

Der optimale RGB-Umschalter



RGB-Umschalter: Die Scart-Buchsen befinden sich auf der Rückseite.



Günstige Scart-Umschalter aus dem TV-Handel haben meist nur einen RGB-kompatiblen Scart-Eingang: Die Verpackung verschweigt das oft oder täuscht Euch mit einer glatten Lüge!



Komfortable Bedienung mit nur einem Schalter, aber teuer: Ein anständiger RGB-Umschalter kostet so viel wie ein Videospiel, aber die Investition lohnt sich.

Filme auf Playstation 2

Eine Kooperation von DivxNetworks und BreadQ soll die PS2 mit Divx-Filmen kompatibel machen: Die Mediaplayer-Software "Qcast Tuner" (www.broadq.com) wird ab dem nächten Update Divx-Filme mit einer Auflösung von bis zu 720 x 320 Pixel ruckelfrei abspielen. Toll für Sammler: Dabei wird nicht nur die aktuelle Version 5.0.2 unterstützt, sondern auch ältere Varianten. Ihr sucht Filme? Dann surft auf die Seite www.divx.com.

Divx-Entwicklerkit

Auch Gamecube-Spieler gucken in Zukunft Divx, allerdings ohne dass sie es merken: Das Entwicklerkit "Divx für Gamecube SDK" von Factor 5 und DivxNetworks wird zukünftige Renderfilme und Zwischensequenzen von Spielen im Divx-Format auf Mini-DVD bannen. Im Vergleich zu den voluminösen MPEG2-Filmen auf PS2-DVDs sparen die Entwickler 90 Prozent Speicherplatz! Die Auflösung beträgt maximal 640 x 480 Pixel.





Knowhow-Themen im Überblick



RGB-Weichen und -Stecklerleisten vermiesen Euch Bild- und Tonqualität.

Wer mehrere Konsolen via RGB-Kabel an seinen Fernseher anschließt, kommt in Buchsennot: Die meisten TV-Geräte besitzen nur einen Scart-Eingang, der das brillante RGB-Signal verarbeiten kann. Wenn Ihr nicht dauernd hin- und herstöpseln wollt, besorgt Ihr Euch deshalb einen Scart-Umschalter. Aber Vorsicht beim Einkauf: TV-Fachhandel und Zubehörhersteller bieten einige Geräte an, die Euch mehr enttäuschen als Arbeit abzunehmen!

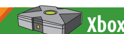
AV-Mischpult: Verlangt Ihr im TV-Handel einen Scart-Umschalter, dann bekommt Ihr wahrscheinlich ein kleines Mischpult mit drei Scart-Eingängen für rund 20 Euro. Mit einigen Schaltern könnt Ihr nicht nur den Eingang wechseln, sondern auch zwei Slots für die Ausgabe nutzen – z.B. für TV und Videorekorder. Lest das Kleingedruckte auf der Verpackung und verlasst Euch nicht auf die Aussage des Verkäufers: Diese Geräte sind zwar meist RGB-fähig, aber nur auf dem ersten Slot – die beiden übrigen Schnittstellen leiten nur AV-Signale weiter, manchmal auch das bessere S-Video. Ihr könnt also wie an Euren TV nur eine Konsole mit RGB-Kabel anschließen, das Zubehör ist für Eure Zwecke untauglich.

Steckerweichen: Bigben und der TV-Fachhandel verkaufen auch Steckerleisten und Weichen ohne Schalter mit zwei bis fünf Eingängen, die voll RGB-tauglich sind – und das zum unglaublichen Preis von nur zehn Euro! Doch dieses Zubehör hat ebenfalls seine Tücken, denn alle Scart-Eingänge sind parallel verkabelt: Stöpselt Ihr z.B. Sony- und Microsoft-Konsole in das Zubehör, fließt Euer PS2-Signal nicht nur in den TV, sondern auch zur Xbox. Das Problem: Die Xbox und weitere Geräte schlucken einen Teil Eures Signals. Das schwächt zumindest den Ton, der nur noch ganz leise aus den Boxen kommt. Wenn Ihr aufdreht, dann rauscht's!

RGB-Umschalter: Einen anständigen RGB-Umschalter erkennt Ihr am deftigen Preis, bei www.wolfsoft.de zahlt Ihr 62 Euro. Diese Geräte besitzen nur einen Schalter, mit dem Ihr zwischen den vier Eingängen komfortabel wechselt – nur eine Konsole ist dann mit dem TV verbunden, Qualitätsverlust ist nicht zu befürchten. Ihr benötigt separate Cinch-Anschlüsse für Stereo- oder Surroundanlage? Kein Problem, die sind in den Umschalter eingebaut. Im Lieferumfang findet Ihr zudem ein 1,2 Meter langes RGB-Kabel für den Anschluss an den TV. Wir MAN!ACs empfehlen Euch auf jeden Fall die teure Variante. *oe*

USB-Zubehör an die Xbox

In diesen Tagen verkauft www.lik-sang.com einen Adapter zum Anschluss von USB-Zubehör an die Xbox: Der "USB-Adapter for Xbox" soll 13 Euro kosten und die Microsoft-Konsole mit Tastaturen, Maus und anderem PC-Zubehör kompatibel machen. Ob auch USB-Joypads in Spielen funktionieren, ist noch nicht klar, denn in erster Linie richtet sich die Strippe an Heimentwickler: Mit diesem Adapter und dem kostenlosen Betriebssystem Linux verwandeln Hobbyprogrammierer ihre Konsole in einen vollwertigen Computer. Das offizielle Linux-Kit für die Playstation2 werden wir in der nächsten MAN!AC unter die Lupe nehmen.



2.1 Sound System



Sind wir doch mal ehrlich: Der quäkende Sound aus den meisten Fernseher-Boxen stellt nur wenige Zocker zufrieden. Mit dem aktiven Subwoofer-/Satelliten-System von Thrustmaster peppt Ihr das Spielerlebnis akustisch gehörig auf – sofern Ihr das Audiosignal Eurer Konsole via mitgeliefertem Cinch-Kabel irgendwie abzapfen könnt (am besten über einen separaten RGB-Umschalter). Der Aufbau der Komponenten ist schnell erledigt, die Lautstärke-, Höhen- und Basseinstellung erfolgt dummerweise an der Front des Subwoofers – sehr umständlich bei einer Aufstellung unterm Zockertisch. In puncto Klangqualität gibt's nur durchwachsenes zu vermelden: Den kleinen Satelliten fehlt es an Transparenz in den Höhen und der Basswürfel grummelt etwas undifferenziert vor sich hin – immerhin spielt das Set ordentlich laut!

Hersteller:	Thrustmaster
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 70 Euro

Besser als die meisten Fernseher-Lautsprecher, aber selbst für anspruchslose Zocker schon nach kurzer Zeit unbefriedigend. Spart besser auf ein höherwertiges Set!

MAN!AC Wertung ✔✔

16MB Memory



Speicherplatz ist kostbar – sogar für PS2-Besitzer mit 8MB-Memcard. Mit dem nur 30 Euro teuren Erweiterungsmodul von Thrustmaster vergrößert Ihr Euren Speicherplatz um satte 16MB: Einfach Eure Memcard in das Gerät stecken und schon habt Ihr wieder Platz für Dutzende Spielstände. Wollt Ihr auf die Savegames der Original-Karte zugreifen, müsst Ihr das Erweiterungsmodul vorher entfernen.

Hersteller:	Thrustmaster
System:	PS2
Preis:	ca. 30 Euro

Preiswerte und äußerst praktische Speicherplatzerweiterung für PS2-Zocker. Achtung: Das Gerät funktioniert nur mit einer eingesteckten Memcard!

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

funkY controller

Noch vor der Veröffentlichung des Funkcontrollers von Nintendo ('Wavebird'), lockt Bigben mit dem gut in der Hand liegenden Konkurrenz-Modell 'funkY controller'. Die Installation des kabellosen Accessoires gestaltet sich simpel: Einfach die mitgelieferten Batterien ins entsprechende Fach legen, den Empfänger in einen Controller-Port stecken, einschalten und los geht's. Besonders praktisch: Die Funkübertragung gelingt aus jeder Lage und sogar durch Wände. Weniger erfreulich sind dagegen der ungenaue Analog-Stick und die klapprigen Aktions-Tasten auf der Pad-Oberseite.



Hersteller:	Bigben
System:	Gamecube
Preis:	ca. 50 Euro

Ordentlicher Gamecube-Controller mit genialem, auch aus großer Distanz funktionierendem Funkübertragungssystem. Leider arbeitet der wichtige Analog-Stick ungenau.

MAN!AC Wertung ✔✔✔



ZUBEHÖR

XS Pad

Microsofts 'S-Controller' lässt in Deutschland noch auf sich warten, mit Bigbens 'XS Pad' kommt Ihr bereits jetzt in den Genuss einer nahezu tadellosen Kopie. Der nur 20 Euro teure Controller liegt gut in der Hand und weist eine hochwertige Verarbeitung auf. Während die Schultertasten einen deutlich größeren Widerstand als das Original bieten, sind die Analog-Sticks etwas leichtgängiger. Habt Ihr Euch jedoch erstmal daran gewöhnt, steuert sich's fast so gut wie mit dem 'S-Controller'.

Hersteller:	Bigben
System:	Xbox
Preis:	ca. 20 Euro

Hochwertige Verarbeitung, tadelloses Handling und ein sehr günstiger Preis zeichnen das 'XS Pad' aus. Lediglich die Analog-Sticks dürften etwas straffer ausfallen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

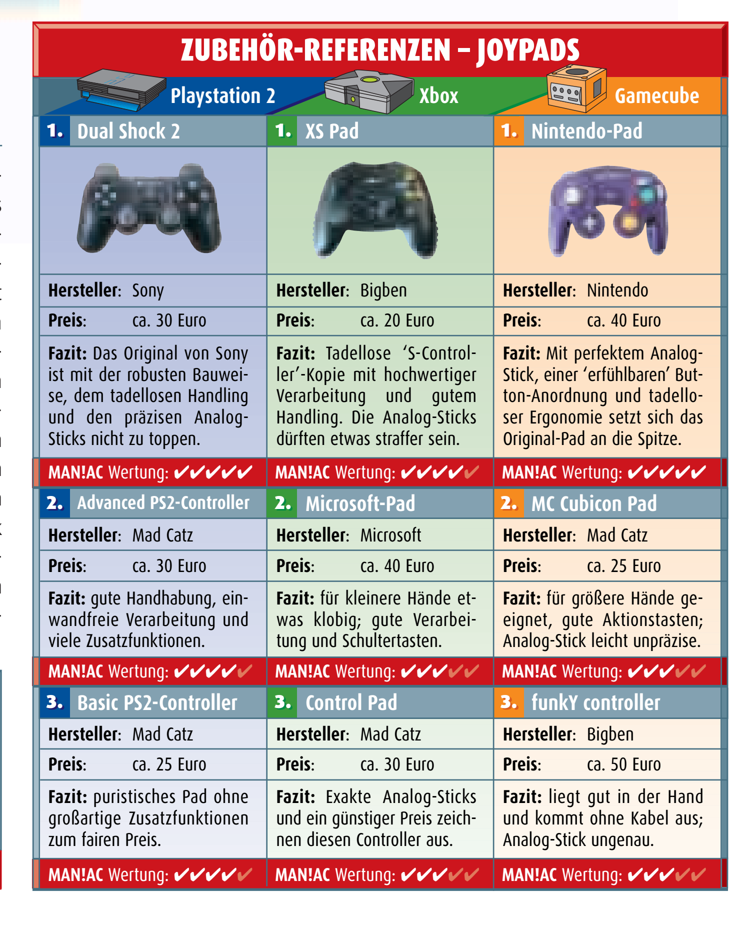
Microcon Pad

'Oooch, ist der süß!' entfährt es einem unweigerlich beim Anblick des fast schon winzigen 'Microcon'-Controllers. Etwa 20% kleiner als das Nintendo-Original, richtet sich das robust verarbeitete Accessoire eindeutig an die jüngsten Konsolenzocker – Erwachsene verkrampfen schon nach kurzer Spielzeit. Die 'kleinen' Gamecube-Fans erfreuen sich dagegen am ordentlichen Analog-Stick, den rutschfesten Griffen und dem guten Steuerkreuz. Kritik gibt's für die billigen Aktionstasten und den glitschigen C-Stick.

Hersteller:	Mad Catz
System:	Gamecube
Preis:	ca. 26 Euro

Gamecube-Controller für Kinderhände: Dank robuster Verarbeitung, gutem Analog-Stick und Makro-Funktion durchaus eine Alternative für ausgesprochen junge Zocker.

MAN!AC Wertung ✔✔✔



ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

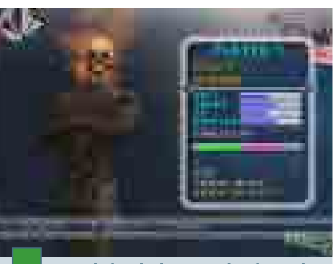
Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
2. Advanced PS2-Controller	**2. Microsoft-Pad**	**2. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** für kleinere Hände etwas klobig; gute Verarbeitung und Schultertasten.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔
3. Basic PS2-Controller	**3. Control Pad**	**3. funkY controller**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Mad Catz	**Hersteller:** Bigben
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 50 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** Exakte Analog-Sticks und ein günstiger Preis zeichnen diesen Controller aus.	**Fazit:** liegt gut in der Hand und kommt ohne Kabel aus; Analog-Stick ungenau.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔



KELLY SLATER'S PRO SURFER

Cheats durch den Draht:
Unter den Extras geht Ihr ins Cheatmenü und wählt in der Telefonzelle die Nummern aus der folgenden Liste. Zunächst müsst Ihr immer den Mastercheat eingeben.

Mastercheat
7145558092
Alle Surfer
9495556799
Levelauswahl
3285554497
Alle Boards
6195554141
Alle Tricks
6265556043
Maximale Werte
2125551776
Höhere Sprünge
2175550217
Perfekte Balance
2135555721
Ich-Perspektive
8775553825
Als Tony Hawk spielen
3235559787
Als Freak spielen
3105556217
Als Travis Pastrana spielen
8005556292
Als Rainbow spielen
8185555555
Als Tiki-Gott spielen
8885554506
Veränderte Grafik
8185551447



XB Per Telefon bekommt der freundliche Herr angemessene Gesellschaft.

DEAD TO RIGHTS

Levelauswahl:
Drückt im Hauptmenü mit der 'Neues Spiel'-Option folgende Kombination. Ein Schrei wird die korrekte Eingabe bestätigen. Im Startbildschirm findet Ihr nun ganz unten die Levelauswahl.

↑ ↓ ↑ ↓ ← → → Y X X

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Schnellstart:
Während des Countdowns wartet Ihr, bis die Kameraperspektive hinter Euren Wagen schwenkt. Haltet jetzt **X**. Drückt dann nur ganz kurz auf die ■-Taste. Schwarzer Rauch sollte von Euren Reifen aufsteigen. Haltet weiter die **X**-Taste und lasst sie einen Augenblick bevor das Go-Signal aufleuchtet los, um sie sofort wieder zu drücken. Mit etwas Übung solltet Ihr das hakelige Manöver hinbekommen. Ihr werdet mit einem Bilderbuchstart belohnt, der Euch sofort an die Spitze des Feldes bugsiert.

SMUGGLER'S RUN: WAR ZONES

Cheats zu verzollen:
Alle Cheats müsst Ihr in den Pause-Modus schmuggeln und dort eingeben. Ein Tonsignal unterrichtet Euch über eine erfolgreiche Aktivierung. Um den Cheat zu deaktivieren, müsst Ihr ihn nur erneut eingeben.

Keine Schwerkraft
X Z X Z ↑ ↑ ↑
Wenig Schwerkraft
Z R Z R → → →
Unendlich Gegenmaßnahmen
Y Y Y X X Z Z
Durchsichtiger Wagen
← → ← → Z Z R

BLADE 2

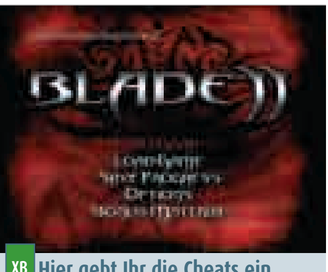
Codewalker
Um Euren Durst nach frischen Cheats zu stillen, haltet Ihr im Hauptmenü die **L**-Taste gedrückt und arbeitet Euch durch die Kombinationen aus der folgenden Liste. Nach korrekter Eingabe erscheint in der linken oberen Bildschirm-Ecke eine Bestätigung.



Levelauswahl
↓ ↑ ← ← B → ↓ X
Alle Waffen
X B ↓ ← B B Y
Daywalker-Schwierigkeitsgrad
← B ↑ ↓ X B A

Pausencheats
Weitere Schummeleien gebt Ihr wie oben beschrieben mit gehaltener **L**-Taste im Pausenmodus ein.

Unendlich Gesundheit
Y X Y X Y B Y B
Unendlich Rage
← ↓ ← ↓ → ↑ → ↑
Unendlich Munition
← B → X ↑ Y ↓



XB Hier gebt Ihr die Cheats ein.

MADDEN NFL 2003

Spezielles Stadion:
Das altehrwürdige 'Dodge City'-Stadion werdet Ihr unter den herkömmlichen Arenen des neuen "Madden"-Knallers schmerzlich vermissen. Mit einem einfachen Trick dürft Ihr aber auch in der aufgebackenen Version in liebgewonnener Umgebung Ledereier schmeißen. Schiebt einfach eine Memory Card mit einem Spielstand aus einem früheren "Madden"-Titel in Eure Xbox oder PS2. Auf die gleiche Weise könnt Ihr übrigens auch das 'Marshals Secret'-Team unter Vertrag nehmen.

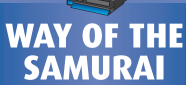
Madden spricht:
Dieser Cheat ist wohl nur etwas für absolute Football-Fanatiker: Der Meister wünscht ein fröhliches Weihnachtsfest, wenn Ihr die Systemuhr auf den 25. Dezember stellt. Weitere Glückwünsche gibt es für den dritten Donnerstag im November (Thanksgiving) und am ersten Januar. Ein weiterer stimmiger Trick: Nennt den Coach eines neuen Teams 'John Madden'. Melissa wird während eines Spiels den Namen ansagen.

Unendliche Kreationen:
Um Eure selbstgebastelten Spieler ganz nach Belieben mit hervorragenden Skills aufzupumpen, müsst Ihr erst ins Menü 'Rosters' und dort die 'Edit Players'-Option aufrufen. Hier könnt Ihr alle Werte manipulieren.

▪▪▪ MAN!AC Tipps-Hotline ▪▪▪

0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter 0190/88241228 (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.



WAY OF THE SAMURAI

Der Weg des Schummlers:

Der Weg des Samurai ist der Weg der Ehre? Was soll's, es ist nur ein Spiel! Außerdem hat Aquire so viele Cheatmöglichkeiten in das Schwert-Epos eingebaut, dass selbst der abgehalftertste Ronin einen schiefen Blick in unsere Listen riskieren sollte. Um Eure Gesundheit wiederaufzuladen, müsst Ihr beispielsweise das Spiel pausieren, die Tasten **L1** und **L2** gedrückt halten und folgende Kombination eingeben:

↓ ↑ ↓ ↑ → ← ●

Schwerthärte erhöhen:

Auch diese Schummelei gebt Ihr im Pause-Modus ein. Allerdings haltet Ihr diesmal die **R1**- und **R2**-Tasten gedrückt.

→ → ← ← ↓ ↑ ●

Versus-Modus:

Im Titelbildschirm haltet Ihr die Tasten **L1** und **R1** und drückt dann gleichzeitig die Tasten ■ + ●. Nach korrekter Eingabe wird ein akustisches Signal ausgegeben.

Nachtsicht:

Haltet während des Spiels oder einer Zwischensequenz die Tasten **L1** und **L2**. Jetzt dreht Ihr den linken Analog-Stick mehrere Male im oder gegen den Uhrzeigersinn. Die Augen Eurer Spielfigur können nun eine Zeitlang die dunkelsten Ecken durchdringen. Je öfter Ihr dreht, umso heller wird die Spielumgebung.

Alle Schwert-Skills:

Haltet während der Spielpause die **R1**-Taste und drückt die untenstehende Abfolge von Schulterbuttons.

R2 R2 L1 L1 L2 L2

Jetzt lasst Ihr die **R1**-Taste los und drückt abschließend **R2**. Ein Signal sollte die Eingabe bestätigen.

Charakterauswahl:

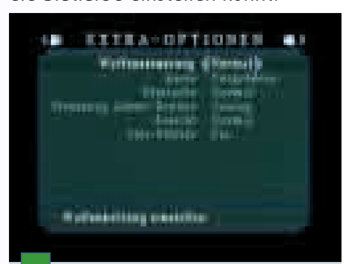
Wenn Ihr Euch schon die Optionen für Gesicht, Kleidung und die Schwerter des Protagonisten erkämpft habt, dürft Ihr im Hauptmenü des Spiels mit den Richtungstasten Euren Wunschrecken auswählen. Drückt dazu vorher diese Kombo:

L1 R1 R1 L2 L2 L2 R2 R2 R2+ ●

SILENT HILL 2 INNER FEARS

Extra Optionsfenster:

Vielleicht habt Ihr's ja schon rausgefunden, aber da das Handbuch diese Option verschweigt, wollen wir Euch darauf hinweisen: Wenn Ihr im normalen Optionsmenü des Spiels die **L1**- oder **R1**-Taste drückt, gelangt Ihr in ein Menü, in dem Ihr unter anderem den Kartenzoom justieren und die Blutfarbe einstellen könnt.



XB Ein weiterer Tastendruck bringt Euch wieder zurück ins Optionsmenü.



SUPER BUST-A-MOVE 2

Another World :

Um in diesen speziellen Modus zu gelangen, drückt Ihr im Titelbildschirm die untenstehende Kombination. Im Einspieler-Modus und im CPU-Battle stehen Euch jetzt diverse neue Puzzles zur Verfügung.

▲ ↓ ↑ ▲

Weepy und Smiley :

Diese beiden quirligen Burschen dürft Ihr als Spielfigur anwählen, wenn Ihr im Titelbildschirm das nachfolgende Tastenpuzzle eingebt.

▲ ↑ ↓ ▲



SCOOBY DOO!

Levelpasswörter:

Falls Ihr in einem Level der munteren Hunde-Hatz festhängt, hilft Euch vielleicht ein Blick in unsere Passwortliste. Benutzt die Codes im selbigen Menü im Startbildschirm.

Coliseum
MXP#2VBL
Ocean Chase
CHBB5VBX
Prehistoric Jungle
5S@C7VB8

MX SUPER FLY

Cheatmodus:

Um sämtliche im Spiel integrierten Charaktere, Motorräder, Strecken, Minispiele und Track-Editor-Optionen freizuschalten, müsst Ihr im Hauptmenü des Spiels diese Tastenkombination ausführen.

X Y L+X X L Z R+Y

Elrod der Wikinger

verbirgt sich im 'Rock Ridge Freesytle Track'. Fahrt nach links, bis Ihr die Liftvorrichtung seht. Fahrt nach unten zum kleineren der beiden Türme. Während Ihr über den Abhang brettert, müsst Ihr auf der rechten Seite Ausschau nach einer Steinrampe halten. Steuert darauf zu und beschleunigt auf 45 Meilen. Über die Rampe springt Ihr auf den Turm und haltet auf dessen Spitze. Über die Drahtseile geht's jetzt weiter zum höheren Turm. Ist das andere Ende des Kabels erreicht, erhaltet Ihr die 'Tower Challenge'-Trophäe und Zugriff auf den sportlichen Nordmann.

Sal das Alien

müsst Ihr auf dem 'Fox Creek Freestyle Course' suchen. Springt per Rampe über den Canyon nach links in Richtung Geisterstadt. Nach der Landung fahrt Ihr an den Häuserfassaden entlang. Bald gelangt Ihr an eine Öffnung mit einer Vielzahl Felsen. Auf dem Boden liegt einer, der einer zweiseitigen Rampe ähnelt. Sucht Euch im Geröllfeld eine hoch genug gelegene Stelle und dreht Euch zur Rampe um. Mit viel Feingefühl müsst Ihr jetzt die Felsen umfahren und trotzdem genug Geschwindigkeit draufbekommen, um über die Schanze hinter die Gebäudefront zu kommen. Hier gibt es nur eine einzige Rampe, die Ihr nutzt, um auf ein nahe gelegenes Hausdach zu hopsen. Dort gibt es ein Loch, in das Ihr nicht hineinfallen dürft; dahinter will eine weitere Schanze genommen werden. Mit viel Glück und Übung solltet Ihr von dort aus auf das höchste Dach und weiter zu einer Felsbrücke springen können. Die Brücke führt in einen Minenschacht, an dessen scheinbar hinterstem Ende Sals Ufo steht. Wenn Ihr das Ufo umfahrt, erkennt Ihr noch einen weiteren Raum. Hier wartet Sal und die 'Find out the Truth'-Trophäe.

TRANSWORLD SURF

Transworld of Cheats:

Sämtliche Schummeleien werden während des Spiels aktiviert. Vor jeder neuen Eingabe müsst Ihr den Mastercode benutzen, mit dem unsere Liste beginnt.



Mastercode
Select ↑ ↓ L2 ← → L2
Maximales Trickmeter
Select ↑ ↓ ← → ↓ ↑
Perfekte Floater Balance
Select ↑ ↓ ← → → ←
Levelauswahl in allen Modi
Select ↓ → ← L1 ↓ → ← L1
Alle Aufgaben im Areal gelöst
Select ↑ ← L1 ↑ ← L1
Unsichtbarer Surfer
Select ↑ ↓ ← → ← ↑
Unsichtbares Surfboard
Select ↑ ↓ ← → ← ↓
Surf den Hai!
Select ↑ ↓ ← → → ↓
Grünes Wasser
Select ↑ ↓ ← → ↑ ←
Einfaches Gleiten
Select ↑ ↓ ← → ←
HUD-Display
Select ↑ ↓ ← → ↑ →
Perspektivenwechsel
Select → ← ↓ ↑ L1
Farbwechsel
Select ↑ → ← → ↓ →
Disco!
Select ↑ ↓ ← → ↓ →
Codes deaktivieren
Select Select Select Select

Schneller Paddeln:

Nach der Eingabe des oben angegebenen Mastercodes drückt Ihr zunächst die untenstehende Kombination. Ein Tonsignal erklingt. Jetzt haltet Ihr beim Paddeln den rechten Analog-Stick nach oben, um kräftig durchzustarten.

Select ↑ ↓ ← → ↓ ↓

Ententaucher:

Das sogenannte Duckdive-Manöver bewahrt Euch vor Wasser in der Lunge. Falls Ihr nämlich Gefahr lauft, unter einem Wasserberg begraben zu werden, drückt Ihr einfach die nachfolgende Kombination, um unter den Wassermassen durchzutauchen. Die beste Position hierfür müsst Ihr selbst herausfinden.

L2 + R2

STREET HOOPS

Cheat-Tabelle:

Auf Xbox und PS2 gibt es in "Street Hoops" Cheats mit unterschiedlicher Schreibweise, aber identischem Effekt. Unsere Tabelle bringt Licht ins Dunkel. Alle Cheats werden im Cheatscreen eingegeben.

Xbox Cheats:

In der linken Spalte des Kastens findet Ihr den Effekt und in der untenstehenden Liste den dazugehörigen Xbox-Cheat. Zur besseren Orientierung haben wir die einzelnen Cheats nummeriert.

PS2 Cheats:

Auch die Bedeutung dieser Cheats findet Ihr in der grauen Spalte links im Kasten. Die Cheats Nummer 6 und 17 scheinen Xbox exklusiv zu sein und haben keine Entsprechung auf der PS2.

Effekt	Xbox	PS2
1. Power Game	1. Weiß Y Schwarz Y	1. R1 ● L2 ●
2. Block Party	2. R Y Schwarz Weiß	2. R1 ● L2 R2
3. Zeit läuft schneller	3. Y Y Y X X X L Schwarz	3. ● ● ● ■ ■ ■ L1 L2
4. Perfekte Field Goals	4. Y Y Y X X X R Weiß	4. ● ● ● ■ ■ ■ R1 R2
5. Shot Release Textmeldung	5. L L R R Y Y X X	5. L1 L1 R1 R1 ● ● ■ ■
6. Einfache Steals	6. R X X X R Schwarz Y Weiß	6. -
7. Brick-City-Trikots	7. R Schwarz R L Y X R L	7. R1 L2 R1 L1 ● ■ R1 L1
8.Clown-Trikots	8. X L X Y	8. ■ L1 ■ ●
9.Cowboy-Trikots	9.Y Weiß Weiß R	9.● R2 R2 R1
10. Elvis-Trikots	10. Y Schwarz Weiß S. S. W. L S.	10.R2 L2 R2 L2
11. Kung-Fu-Trikots	11. Y Y X L	11. ● ● ■ L1
12. Trottel-Trikots	12. R X Y Schwarz	12. R1 ● ■ L2
13. Nikolaus-Trikots	13. Weiß Schwarz Weiß Schwarz	13. R1 L1 R1 L1
14. Anzüge	14. Schwarz Schwarz Y X	14. L2 L2 ● ■
15. Schwarzer Ball	15. Weiß Weiß Y Schwarz	15. R2 R2 ● L2
16. ABA-Ball	16. Y Weiß X Weiß	16.● R2 ■ R2
17. Court-Ball	17. Y Weiß X Weiß	17. -
18. Normaler-Ball	18. R X X L	18. R1 ■ ■ L1

▪▪▪ MAN!AC ▪▪▪ Faxabruf

JETZT NEU: Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munchs Odyssee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



PRO RALLY 2002

Freischaltbare Gimmicks:

Um die feinen Zusatzoptionen voll nutzen zu können, müsst Ihr als Fahrernamen eingeben:

ASEREJE

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

Herausforderung:

Wenn im Titelbildschirm die Worte 'Press Start' aufblinken, müsst Ihr folgende Kombo eingeben, um an die Herausforderungen des Kung-Fu-Künstlers heranzukommen.

X Y X Y X X Y Y ← →



DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

Der Herr des Geldes:

Am Anfang des Spiels hört Ihr das Rätsel der Bog-Schuhe von einem Menschen. In der Nähe dieses Mannes befindet sich eine Hobbit-Höhle auf einem Hügel. Geht zwei Schritte nach oben, um in die Höhle einzutreten. Innen stehen drei Buchregale – zwei am Feuerplatz, das dritte an der gegenüberliegenden Wand. Durchsucht den Schrank und findet eine Goldmünze. Wenn Ihr die Höhle wieder betretet, ist die Münze wieder da. Wiederholt das, sooft Ihr wollt.

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

Wirkung	Code
CONFLICT: DESERT STORM	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE826506 BCA99C80
Himmel ohne Texturen	FEA26411 BCA99B84
Level-Skip (alle Schultertasten gleichzeitig drücken)	0EA17138 BCA98B81 FEA26415 BCA99B84 0EA17138 BCA99A82 FEA26415 BCA99B83
unendlich Ammo	DE8471E2 E0EB9B84
unverwundbar	DE8CF8FE BCA99B83 0EA17138 BCA98B82 DE8CF9DE BCA99B83 0EA17138 BCA98B82 DE8CF9EE BCA99B83 0EA17138 BCA99A82 DE8CF9DE CCE99B9A 0EA17138 BCA99A82 DE8CF9EE CCE99B96
TEKKEN 4	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE95B282 BCD2DF92
unverwundbar (Spieler 1)	CE94559C BCA99B28
ein Schlag tötet (Spieler 1)	CE94559C BCA99B84
unverwundbar (Spieler 2)	CE9446BC BCA99B84
ein Schlag tötet (Spieler 2)	CE9446BC BCA99B84
GUMBALL 3000	
Master-Code	0E3C7DF2 1853E59E EE9FDA1E BCA99C80
unendlich Turbo keine Unfälle	DE98CD4A BCA99B84 DE98CD5E BCA99B84 DE98CD5A BCA99B84
alle 'Xtreme'-Autos	DE9A376A BCA99B83 DE9A3776 BCA99B83
alle 'Urban'-Autos	DE9A377E BCA99B83 DE9A377A BCA99B83
alle normalen Sportwagen	DE9A3702 BCA99B83 DE9A370E BCA99B83
alle historischen Karossen	DE9A3716 BCA99B83 DE9A3712 BCA99B83 DE9A371A BCA99B83 DE9A3726 BCA99B83
alle Hyper-Sportwagen	DE9A3722 BCA99B83 DE9A372E BCA99B83 DE9A372A BCA99B83
alle 'Le Mans'-Tourenwagen	DE9A3736 BCA99B83 DE9A3732 BCA99B83 DE9A373E BCA99B83
alle Herausforderungen freischalten	DE9A2A7E BCA99B83 DE9A2A7A BCA99B83 DE9A2A06 BCA99B83
	DE9A3E45 BCA99B83 DE8AF733 BCA99B83 DE98FFE2 BCA99B83 DE9A373E BCA99B83
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8EFCEE BCCDFCE2
Sehr viel Geld	D16DD65 C19E7B82
Percival:	
Maximale Gesundheit	D16DD65 2E3B8C292
Maximale Ausdauer	D16DC416 E3B8C292
Maximale Attacke	C16DC418 BCA99E6B
Arthur:	
Maximale Gesundheit	D16DD65 2E3B8C292
Maximale Ausdauer	D16DD5A6 E3B8C292
Maximale Attacke	C16DD5A8 BCA99E6B
Gwen:	
Maximale Gesundheit	D16DCD8A E3B8C292
Maximale Ausdauer	D16DCDDF E3B8C292
Maximale Attacke	C16DCDE0 BCA99E6B
PROJECT ZERO	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8E402A BCA99C80
Viele Punkte	DE986476 C19E7B82

Super Mario Sunshine

Gamecube

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

Nachdem wir Euch in MAN!AC 11/2002 durch den Flughafen und Piazza Delfino geführt haben, verraten wir nun alle Insignien der ersten fünf Levels. Die nächste MAN!AC bringt Euch ins Finale. *oe*

Monte Bianco

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
8	Spielt die acht Episoden
2	Versteckte Insignien
1	Sammelt 100 Goldmünzen
3	Sammelt 30 blaue Münzen

Den ersten Level öffnet Ihr nach dem Kampf mit Mario Morgana in Piazza Delfino: Hüpft in das 'M' an der Statue im Süden der Stadt.

Episode 1: Sprintet geradeaus zum Bach und springt über die beiden Seile auf den Holzmast auf der anderen Seite des Bachs ①. Hüpft nach rechts über die weiße Mauer zum Teich. Die Piranha-Pflanze nehmt Ihr vom Teich aus unter Beschuss, dort seid Ihr vor Monstern sicher: Stellt Euch bis zum Bauch ins Wasser.

Episode 2: Nehmt den gleichen Weg wie in der ersten Episode und sprintet über die Brücke zum Turm. Folgt der Dreckspur nach oben und springt über die drei Abgründe zum Mühlenrad, das Euch zur Turmzinne befördert. Hüpft zur Piranha-Pflanze, dann stürzt das Dach ein und Ihr bekämpft den Obermotz im Turmkeller. Wer flott spritzt, gewinnt schnell: Sobald das Biest den Mund öffnet, füllt Ihr es mit Wasser ab ②. Die Pflanze fällt auf den Rücken und Ihr stampft ihr auf den Bauch – wiederholt diese Taktik zwei Mal.

Episode 3: Die Hügelhöhle erreicht Ihr über das Seil, das unter der Turmbrücke quer über den Teich gespannt ist. Balanciert und hüpft auf die andere Seite, mit dem Saltosprung erreicht Ihr die Höhle. Dort erwartet Euch eine Hüpfprüfung.

Episode 4: Diese Aufgabe ist einfach - sucht acht rote Münzen, sie befinden sich alle im Dorf links von der Mauer. Sucht einen hoch gelegenen Aussichtspunkt wie eine Mauer oder ein Dach, um sie zu erspähen.

Episode 5: Um die Piranha-Pflanze zu wecken, müsst Ihr die Böschung hinter dem Dorf erklimmen. Das macht Ihr entweder mit der Rakete (vor der Höhle aus Episode 3) oder Ihr balanciert über die Seile. Oben angekommen schnappt Ihr Euch eines der Gummiwesen und schießt es auf die Pflanze ③. Diese erwacht und fliegt aufgeregt durchs Dorf: Nehmt sie unter Beschuss und füllt sie wie in Episode 2 mit Wasser, wenn sie auf den Boden plumst.

Episode 6: Eine weitere Hüpfprüfung erwartet Euch, diesmal findet Ihr sie in der Höhle hinter dem Turm. Leider ist das Wasser vergiftet: Springt auf eine Seerose und spritzt entgegen der gewünschten Fahrtrichtung.



3 NGC Die Gummiwesen saugen sich an Eure Wasserkanone: Pumpt sie voll und schießt sie auf die schlafende, später schwebende Piranha-Pflanze.

Episode 7: Wie schon am Piazza Delfino müsst Ihr Mario Morgana aufweichen. Verfolgt den Fiesling und spritzt ihn naß, wenn er stehen bleibt. Gute Schützen treffen ihn auch beim Laufen. Hüpft auf ein Dach ④. Wenn Ihr ihn verliert, lauft Ihr durchs Dorf und achtet auf die Musik.

Episode 8: Sammelt die acht roten Münzen über den Seilen am Turm. Das ist nicht einfach, weil Elektroblitze und Wirbelwinde Euch vom Strick werfen wollen ⑤. Beiderlei Monster überspringt Ihr mit korrektem Timing.

Versteckte Insignien: Spielt Episode 3 und 6 erneut, stampft auf die roten Schalter und sammelt die roten Münzen.

Porto Doro

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
8	Spielt die acht Episoden
2	Versteckte Insignien
1	Sammelt 100 Goldmünzen
3	Sammelt 30 blaue Münzen



1 NGC Klettert auf den Holzmast und springt über die weiße Mauer rechts.



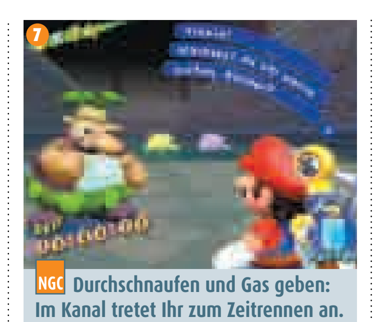
2 NGC Ist die Piranha-Pflanze voll Wasser, plumpst sie auf den Rücken.

4 NGC Scharfschütze: Von Dächern aus trefft Ihr Mario Morgana leichter.



5 NGC Springt hoch, bevor Euch die roten Elektromonster brutzeln!


NGC Unfair, aber praktisch: Taucht unter der Tinte durch zum Aufzug.


NGC Durchschnaufen und Gas geben: Im Kanal tretet Ihr zum Zeitrennen an.


NGC Mit dem Salto erreicht Ihr von diesem Gitter aus das blaue Gerüst.


NGC Erklimmt den Turm mit Walljumps zwischen den Gerüsten.

Der Hafen öffnet sich, nachdem Ihr die zweite Piranha-Pflanze in Delfino besiegt habt: Springt In das 'M' am Insignien-Kiosk im Westen der Stadt.

Episode 1: Riesen-Blooper erreicht Ihr auf zwei Wegen: Ehrliche Spieler hüpfen geradeaus auf das Schiff, fahren mit dem Kran zu den Gittern rechts, klettern zum U-Boot, spritzen auf den Propeller und laufen über das U-Boot zum Gitter, das Euch zum Marktplatz hebt. Wer lieber abkürzt springt nach dem Start ins Wasser, schwimmt zum U-Boot und taucht unter dem Dreck zum Hebegitter 6 . Das kostet zwar Energie, aber am Marktplatz findet Ihr einige Goldstücke. Zerrt an Bloopers Arm, dann sprengt er den Container und stellt sich zum Kampf: Spritzt ihm ins Gesicht und zieht den Stöpsel aus seinem Maul. Provoziert ihn mit der Spritze, damit er zuschlägt, dann schnappt Ihr Euch einen Arm und reißt ihn aus. Wiederholt diese Taktik, zuletzt zerrt Ihr an seiner Nase.

Episode 2: Wassersport ist angesagt! Reitet mit einem der Tentakel vom Steg rechts in den Kanal, eine Münzenspur weist Euch den Weg. In der Wasserstraße erwartet Euch ein Zeitrennen: Rast in 45 Sekunden durch das Labyrinth 7 .

Episode 3: Ihr müsst von oben in den gelben Korb in der Mitte des Levels springen. Das ist gar nicht schwer, wenn Ihr erstmal das blaue Gerüst erklimmt: Klettert auf das Gitter mit dem roten Rahmen am Marktbrunnen, mittels Salto erreicht Ihr dann das Gerüst 8 .

Episode 4: Eine weitere Hüpfprüfung wartet im Gerüstturm links nach dem Schiff am Start. Mit Walljumps hüpft Ihr den Turm hoch 9 .


NGC Von der Steinmauer springt Ihr locker zur Heli-Plattform.

Episode 5: Die Heli-Plattform mit Blooper erreicht Ihr über die Steinmauer am Marktplatz 10 . Klettert über die Dächer zu dieser. Blooper besiegt Ihr wie in Episode 1, Ihr habt allerdings weniger Platz – lasst Euch nicht ins Wasser stoßen!

Episode 6: Erneut reitet Ihr auf einem Tentakel durch den Hafen, diesmal sammelt Ihr aber acht rote Münzen. Sucht zwischen den Booten und unter den Gerüsten. Um anschließend die Insignie zu erreichen, springt Ihr auf den Steg.

Episode 7: Verfolgt Mario Morgana und spritzt ihn nass. Scheucht ihn aufs blaue Gerüst (Episode 3), dann wird's einfach: Hier rennt er immer im Kreis 11 .

Episode 8: Am Marktplatz findet Ihr ein Yoshi-Ei. Eilt zum Früchtespender beim Kran 12 und stampft auf die Schalter der beiden Container, bis Yoshis Lieblingsfrucht heraus purzelt. Hüpft mit Yoshi über die Plattformen im Wasser zur Insignie. Dazu müsst Ihr die Fische anspucken, die aus dem Wasser hüpfen – sie verwandeln sich in Plattformen. Fresst Früchte, um verschiedene Plattformen zu zaubern: Der lilafarbene Yoshi verwandelt die Fische in horizontal schwebende Plattformen, der pinke Yoshi schafft vertikal steigende; ist Yoshi orange, bewegen sich die Plattformen nicht.

Versteckte Insignien: Rast durch das Tentakelrennen von Episode 2 in weniger als 40 Sekunden und sammelt die roten Münzen beim zweiten Besuch von Episode 4.

Playa del Sol

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
8	Spielt die acht Episoden
2	Versteckte Insignien
1	Sammelt 100 Goldmünzen
3	Sammelt 30 blaue Münzen

Auch diese Welt öffnet sich nach einem Kampf mit der Piranha-Pflanze: Den nötigen Teleporter findet Ihr an der Wand des Leuchtturms am östlichen Strand.

Episode 1: Spritzt auf die Pflanzen am Strand, um Sandburgen und Abdrücke erscheinen zu lassen. Die Pflanze nahe der Halbinsel 12 öffnet den Zugang zu einer Hüpfprüfung: Vorsicht, der Geheimlevel zerbröselt unter Euren Füßen!

Episode 2: Fiese Monster trampeln über die drei Sonnenspiegel – spritzt sie nass und stampft auf die Spiegel, damit sie runter fallen.

Episode 3: Ein gigantischer Tausendfüßer rennt über den Strand. Spritzt auf die kleinen Pflanzen, damit die erscheinenden Sandburgen ihn auf den Rücken werfen – hierzu benötigt


NGC Auf dem blauen Gerüst sprintet Mario Morgana im Kreis: Wer genau zielt, trifft ihn beim Laufen und wenn er steht – fallt aber nicht ins Wasser!


NGC Yoshi hat Hunger: Springt auf die Knöpfe des Früchtespenders.


NGC Die einzelne Pflanze am Strand öffnet den geheimen Level.


NGC Die Sandburgen schleudern den Tausendfüßer auf den Rücken.


NGC Rutschpartie: Folgt der Münzenspur und hüpft aufs Trampolin.


NGC Kürzt am Berg über die Wiese ab, dann gewinnt Ihr das Rennen.


NGC Gut getarnt: Zwischen den roten Korallen fallen die Münzen kaum auf.

Ihr gutes Timing 13 ! Anschließend stampft Ihr auf den Bauch des Viehs; wiederholt diese Taktik zwei Mal.

Episode 4: Im Käfig des Sandvogels wartet ein Suchspiel, aber wie kommt Ihr dort hin? Klettert auf die Böschung über dem Käfig und rutscht auf dem Hosenboden 14 runter. Springt auf das Trampolin und von dort in den Käfig.

Episode 5: Plaudert mit dem lila Sprinter am Strand, rechts nach dem Start. Er fordert Euch zum Wettrennen auf den Berg heraus. Lauft ein Proberennen, dann kennt Ihr den Weg. Zwei Kniffe machen das Ganze einfach: Mit dem Bauchrutscher (drückt im Sprung die B-Taste, dann nochmal jede Sekunde) hängt Ihr Euren Kontrahenten am Strand ab; den Weg zum Hügel hinauf kürzt Ihr über die Wiese ab 15.

Episode 6: Taucht im Korallenriff vor der linken Seite des Strands nach den roten Münzen. Sucht in Fischschwärmen, Spalten und zwischen den bunten Korallen 16.

Episode 7: Mario Morgana braucht mal wieder eine Abreibung – spritzt ihn pitschnass!

Episode 8: Am Steg steigt das Wassermelonen-Festival, dafür sucht Ihr die größte Melone des Levels. Ihr findet sie auf dem Berg, dem Ziel des Rennens in Episode 5: Schubst die Frucht die Böschung runter 17, spritzt alle Gegner nass und rollt die Melone zum Steg – eine komplizierte Aufgabe!

Versteckte Insignien: Spielt Episode 1 erneut und sammelt die roten Münzen. Die zweite Insignie findet Ihr im Sand unter dem Spiegel an der Böschung: Spritzt auf die Pflanze, lauft die Treppe runter und spritzt auf das Sonnensymbol 18.

Parco Fortuna

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
8	Spielt die acht Episoden
2	Versteckte Insignien
1	Sammelt 100 Goldmünzen
3	Sammelt 30 blaue Münzen


NGC Rollt die Melone links am Vogelkäfig vorbei zum Strand und dann immer am Wasser entlang. Achtet dabei auf die Schnabelmonster, die sie zerschlagen wollen!

Mit Karacho in die nächste Welt: Hat der Mechaniker die rote Kanone im Nordwesten von Piazza Delfino schon repariert? Dann hüpft oben


NGC Eine geheime Insignie findet Ihr zwischen Vogelkäfig und Berg.

rein und sie schießt Euch in den Vergnügungspark!

Episode 1: Haltet Euch links und folgt Mario Morgana zum Brunnen. Ein gigantischer Bowser-Roboter erscheint, spuckt Feuer und Raketen. Von der Achterbahn aus nehmt Ihr ihn unter Beschuss: Sammelt Raketen und zielt auf ihn 19. Mit der Wasserkanone verteidigt Ihr Euch gegen seine Geschosse.

Episode 2: Eilt zur Kanone rechts, spritzt die laufenden Bomben blau und schleudert sie auf das Geschütz. Klettert nun in die Kanone, dort wartet ein weiterer Hüpflevel 20 .

Episode 3: Findet die acht roten Münzen im Park – sie sind leicht zu erspähen, aber schwer zu holen. Klettert über die Schiffschaukel.


NGC Das gibt's zurück: Bewerft die Kanone mit den eigenen Bomben.

Episode 4: Am Strand rechts findet Ihr mächtige Eier. Knackt die Schale mit der Wasserkanone und besiegt die ausschlüpfenden Schildkröten.


NGC Den Feuer speienden Bowser-Roboter beschießt Ihr mit Raketen.

Die Reptilien springen Euch an: Wenn sie Euch verfehlen und in den Sand fallen, sind sie für wenige Augenblicke hilflos 21 – stampft sie platt!

Episode 5: Um das Riesenrad zu reparieren, verscheucht Ihr die Elektrokröte am Motor. Dazu müsst Ihr an der Rückseite des Riesenrads hochklettern. Das ist nicht schwer, wenn Ihr die Kröten von den Gittern 22 boxt: Sucht die Tore, die auf die andere Seite der Gitter führen. Habt Ihr das Seil ganz oben erreicht, hüpft Ihr von unten gegen die Elektrokröte. Hüpft auf eine Gondel des Riesenrads, sie befördert Euch zur Insignie.

Episode 6: Am Karussell fehlt ein oranger Yoshi! Haltet Euch nach dem Eingang rechts und sucht das Yoshi-Ei hinter dem Baum. Besorgt die passende Frucht 23 und steigt in den Sat-


NGC Ein Stampfer auf den Bauch macht die Schildkröten unschädlich.


22 NGC Klettert auf die andere Seite und boxt die Kröten vom Gitter.

tel. Ist Yoshi nicht orange, fresst Ihr die Ananas am Pavillon weiter oben am Berg. Lauft zum Karussell und sucht die Lücke für Yoshi.

Episode 7: Mario Morgana stellt sich, diesmal ohne Roboter – bespritzt ihn wie in vergangenen Kämpfen. Er läuft einmal um den ganzen Park: Achtet auf die Elektrokröten!

Episode 8: Haltet Euch nach dem Eingang rechts, lauft den Berg hoch und über die Hängebrücke zur Achterbahn. Plaudert mit den Besuchern vor der Kasse (24), dann steigt Mario ein. Jetzt wird's lustig: Ballert mit den Raketen auf die 20 Luftballons, Ihr habt nur drei Runden!

Versteckte Insignien: Sammelt die roten Münzen in den Geheimlevels von Episode 2 und 6.

Lido Sirena

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
8	Spielt die acht Episoden
2	Versteckte Insignien
1	Sammelt 100 Goldmünzen
3	Sammelt 30 blaue Münzen

Den Hotellevel öffnet Ihr mit Yoshi, sein Ei findet Ihr auf dem Dach beim südwestlichen Glockenturm. Hüpft mit Yoshi auf das Dach des Gebäudes nördlich der Säule. Fresst die Ananas aus der roten Röhre, dann könnt Ihr


23 NGC Lecker: Unter dem Pavillion findet Ihr die Ananas für Yoshi.

rein hüpfen. Später gelangt Ihr auch mit der Rakete zur Röhre. Plaudert in jeder Episode mit dem Pförtner des Hotels.


26 NGC Wasser verwandelt die Geister im Hotel in Treppenstufen.

Episode 1: Elektrisch geladene Farbe und magische Mantas bedrohen Mario! Wascht sie aus der Bucht: Am Strand findet sich immer ein sicheres Plätzchen (25).

Episode 2: Im Hotel spuken Boos, Ihr könnt sie zerstampfen. Haltet Euch aber nicht mit ihnen auf, denn Ihr sucht den geheimen Level. Der Eingang befindet sich an der Statue in der Mitte des Hotels, Ihr müsst drei Etagen hoch klettern. Spritzt die rosa Geister nass (26), dann verwandeln sie sich in Plattformen. Ganz oben hüpft Ihr in das Maul der Geisterstatue.

Episode 3: Jetzt wird's kompliziert, denn Ihr müsst das komplette Hotel erforschen. Die Türen der Zimmer lassen sich nur von innen öffnen, es gibt aber viele Geheimtüren und


24 NGC Der grüne Kringel vor der Kasse lädt Euch zur Ballonjagd ein.

Schächte. Die Insignie entdeckt Ihr im Pool auf Etage drei, aber der Bademeister lässt Euch nicht rein. Um den geheimen Eingang zu finden, benötigt Ihr Yoshi, sein Ei liegt in der Lobby. Aber wo ist die Ananas? Eilt ins Klo links neben der Treppe und hüpft in der letzten Kabine mit dem Salto nach oben. Es folgen einige Räume, sucht die versteckten Türen, bespritzt Bilder, klettert durch Schränke und stampft auffällige Bodenplatten (27). Ihr findet einen Lagerraum mit einer Ananas, tragt sie zu Yoshi und reitet in den dritten Stock. Rechts neben dem Pool ist eine Tür offen: Das Bett katapultiert Euch ins Luftschachtlabyrinth. Verputzt alle Geister und stampft auf die rissigen Bodenplatten, eines der Löcher führt in den Pool.

Episode 4: Das Casino erreicht Ihr mit dem Aufzug links neben der Treppe, plaudert mit dem Pagen. Im Casino spritzt Ihr den Hauptgewinn ('777') auf den beiden Einarmigen Banditen, dann spritzt Ihr auf das Sonnenbild (28). Klettert in die Röhre und hüpft durch einen mörderischen Geheimlevel.


25 NGC Am Strand habt Ihr im Kampf gegen die Mantas die beste Übersicht.

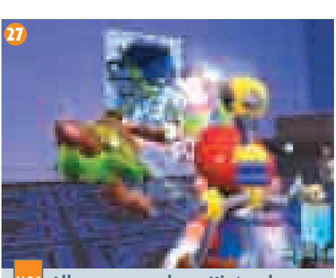
Episode 5: Eilt ins Casino und stampft auf das violette Feld auf dem Roulett-tisch. Ein riesiger Boo beamt Euch in seine Arena (29). Er spuckt Münzen, Früchte, Wasserblasen und Monster: Sammelt die Münzen und bewerft Boo mit Chili, dann Ananas.

Episode 6: Der Strand ist dreckig und Ihr habt nur drei Minuten, um ihn zu säubern. Dabei müsst Ihr nicht jeden einzelnen Farbspritzer wegwaschen, konzentriert Euch auf die großen Flächen.

Episode 7: Mario Morgana ist zurück und diesmal verwirrt er Euch mit Doppelgängern – ganz schön knifflig!

Episode 8: Sammelt die roten Münzen des Hotels in fünf Minuten, die vielen Geheimgänge kennt Ihr bereits aus Episode 3. Durchsucht alle Zimmer und die Damentoilette, dann findet Ihr sämtliche.

Versteckte Insignien: Besucht Episode 2 und 4 ein zweites Mal, stampft auf die roten Schalter und sammelt je acht rote Münzen.


27 NGC Alles nass machen: Hinter dem Poster entdeckt Ihr eine Geheimtür.


28 NGC Um die Röhre zu finden, vervollständigt Ihr das Sonnensymbol.


29 NGC Schleudert Boo die Chilischote in den Rachen, dann spuckt er Feuer: Jetzt nehmt Ihr ihn mit einer Ananas aufs Korn! Wiederholt dies zweimal.

MANISCHER MOMENT!



Gratisverpflegung: Gewinner Achim mit zwei (!) Eistüten, Stephan mit Bierdose.

Kurzfristige Aktionen sind in unserem Metier ja nichts Neues – kein Wunder also, dass die X02-Verlosung letzten Endes zur Zufriedenheit aller Teilnehmer geklappt hat. Bis allerdings Stephan im Vergnügungspark von Sevilla auf den glücklichen Gewinner Achim und seinen Freund Kai traf, dauerte es bis kurz vor Mitternacht: Zu viele Xbox-Displays, zu viele Gratis-Fahrgeschäfte, zu viele geladene Gäste und zu viel Bier hätten ein Aufeinandertreffen von Leser und Schreiber beinahe verhindert. Und als Stephan die beiden endlich zu Gesicht bekam, hatte er natürlich schon einen in der Krone und laberte die armen Opfer ungehindert voll. Deswegen an dieser Stelle: Wir hoffen, Ihr hattet genauso viel Spaß in Sevilla wie unser Chefredakteur und vergesst schleunigst alle Branchengeheimnisse, die seine lose Zunge zu Tage förderte!



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

So viele Spiele, so wenig Zeit!' Über dieses Zitat aus dem Editorial der 12/97 können wir heutzutage (in der aktuellen Ausgabe haben wir über 30 Titel mehr gestestet) nur müde lächeln. Vor fünf Jahren kam die Spielewelle für Playstation, N64 und Saturn jedoch so richtig ins Rollen – Hochkaräter wie "Diddy Kong Racing" (N64) "Tomb Raider 2" und "Command & Conquer 2" (beide Playstation) versüßten uns den vorweihnachtlichen, stressigen Zockeralltag. In den wenigen ruhigen Stunden fühlten wir diversen Videospielfiguren auf den Zahn und beobachteten die digitalen Helden bei ihren Spielpausen. Nachzulesen im dreiseitigen Feature 'Take a Break' – wenn's mal wieder irgendwo länger dauert...

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



'So, du denkst du kannst dieses Navy-Seal-Team kommandieren?' In dieser amerikanischen Anzeige für den PS2-Taktik-Shooter "Socom" probt Sony anscheinend schon mal die perfekte Tarnung – vielleicht übersieht die BPjM ja dann die kommende PAL-Version...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gäbel (cg) • **Freie Mitarbeiter:** Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe), Frank Michaelis (fm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/7401-0, Telefax 08233/7401-17
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
Email: maniac@pan-adress.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 87 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "GTA Vice City" © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IVW

NEXT TIME 1/2003

erscheint am 4. Dezember

Welch ein Spielefinale: Zum Jahresende greifen alle Software-Hersteller nochmal tief in die Highlight-Kiste und geben PS2-Zockern tiefe Einblicke zu kommenden Hits wie **Tomb Raider: Angel of Darkness** oder **Zone of the Enders: Anubis**. Besondere Aufmerksamkeit widmen wir den kriminell guten 3D-Abenteuern **GTA Vice City** und **The Getaway** – in unseren umfangreichen PAL-Tests erfahrt Ihr, wer der wahre Verbrecherkönig im Sony-Revier ist. Nintendo-Fans fiebern freilich dem neuesten Teil von Capcoms Horror-Saga entgegen: **Resident Evil Zero** (Bild) lüftet auf dem Gamecube endlich die Vorgeschichte der Zombie-Invasion Raccoon Citys. Xbox-Zocker freuen sich über den "Metal Gear Solid"-Konkurrenten **Splinter Cell** und die rabiate Multiplayer-Schlacht **Unreal Championship**. Unterwegs sorgt schließlich **Metroid Fusion** für gepflegte GBA-Unterhaltung. Und wer sich das Ganze nicht leisten kann, gewinnt einfach bei unserer Weihnachtsverlosung.



INSERENTEN


Warum bin ich nicht
Formel-1-Fahrer geworden?
Selbst Rockstars träumen vom Glamour, den Formel Eins 2002 bietet. Erlebe alle Teams und alle großen Rennen. Sogar den Großen Preis von Deutschland mit neuer Streckenführung. Und die Zusatz-DVD mit Rückblick auf die Saison 2001 bringt dich in Rennstimmung. Ein offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship.
PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.playstation-formulaone2002.com
PlayStation 2
FORMEL EINS 2002
PlayStation®2
THE POWER PLACE THE PASSION PLACE THE ADRENALINE PLACE THE THIRD PLACE
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Formula One", "Formula 1", "F1", and "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. Game © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Studios Liverpool. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.